



Kode Mapel : 804GF000

MODUL GURU PEMBELAJARAN SLB TUNADAKSA KELOMPOK KOMPETENSI B

PEDAGOGIK :

Teori Belajar dan Prinsip-prinsip Pembelajaran

PROFESIONAL :

Prosedur Pembelajaran Pengembangan Gerak

Penulis

Sri Handajani, S.Sos.; 081214546139; srihan2000@yahoo.com;

Penelaah

Drs. Endang Rusyani, M.Pd.; 085220680059; rusyani.endang@gmail.com

Ilustrator

Adhi Arsandi, SI.Kom; 0815633751; _adhi_arsandi@gmail

Cetakan Pertama, 2016

Copyright© 2016

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan
Bidang Taman Kanak-kanak & Pendidikan Luar Biasa, Direktorat Jenderal Guru dan
Tenaga Kependidikan

Hak cipta dilindungi Undang-undang

Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan
komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan.

KATA SAMBUTAN

Peran Guru Profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui program Guru Pembelajar merupakan upaya peningkatan kompetensi untuk semua guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui uji kompetensi guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Hasil UKG menunjukkan peta kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG melalui program Guru Pembelajar. Tujuannya untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Guru Pembelajar dilaksanakan melalui pola tatap muka, daring (online), dan campuran (blended) tatap muka dengan online.

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK), dan Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LP2KS) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul untuk program Guru Pembelajar tatap muka dan Guru Pembelajar daring untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Guru Pembelajar memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan program Guru Pembelajar ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya.

Jakarta, Februari 2016

Direktur Jenderal
Guru dan Tenaga Kependidikan



Sumarna Surapranata, Ph.D
NIP. 195908011985032001



KATA PENGANTAR

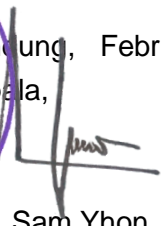
Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam meningkatkan kompetensi guru secara berkelanjutan, diawali dengan pelaksanaan Uji Kompetensi Guru dan ditindaklanjuti dengan Program Guru Pembelajar. Untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar kegiatan tersebut, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa (PPPPTK TK dan PLB), telah mengembangkan Modul Guru Pembelajar Bidang Pendidikan Luar Biasa yang merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 32 Tahun 2008 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru Pendidikan Khusus.

Kedalaman materi dan pemetaan kompetensi dalam modul ini disusun menjadi sepuluh kelompok kompetensi. Setiap modul meliputi pengembangan materi kompetensi pedagogik dan profesional bagi guru Sekolah Luar Biasa. Modul dikembangkan menjadi 5 ketunaan, yaitu tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa dan autis. Setiap modul meliputi pengembangan materi kompetensi pedagogik dan profesional. Subtansi modul ini diharapkan dapat memberikan referensi, motivasi, dan inspirasi bagi peserta dalam mengeksplorasi dan mendalami kompetensi pedagogik dan profesional guru Sekolah Luar Biasa.

Kami berharap modul yang disusun ini dapat menjadi bahan rujukan utama dalam pelaksanaan Guru Pembelajar Bidang Pendidikan Luar Biasa. Untuk pengayaan materi, peserta disarankan untuk menggunakan referensi lain yang relevan. Kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan aktif dalam penyusunan modul ini.



Bandung, Februari 2016
Kepala,


Drs. Sam Yhon, M.M.
NIP. 195812061980031003

DAFTAR ISI

KATA SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan.....	2
C. Peta Kompetensi	2
D. Ruang Lingkup	4
E. Saran Cara Penggunaan Modul	5
KOMPETENSI	7
PEDAGOGIK :.....	7
TEORI BELAJAR DAN PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN	7
KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 TEORI BELAJAR.....	9
A. Tujuan	9
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	9
C. Uraian Materi	9
D. Aktivitas Pembelajaran	18
E. Latihan/Kasus/Tugas	20
F. Rangkuman.....	22
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	22
KEGIATAN PEMBELAJARAN 2	25
PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN BAGI PESERTA DIDIK	
TUNADAKSA	25
A. Tujuan	25
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	25
C. Uraian Materi.....	25
D. Aktivitas Pembelajaran	31

E. Latihan/Kasus/Tugas	34
F. Rangkuman	35
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	36
KEGIATAN PEMBELAJARAN 3	37
PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, DAN TEKNIK	
PEMBELAJARAN BAGI PESERTA DIDIK TUNADAKSA	37
A. Tujuan	37
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	37
C. Uraian Materi	37
D. Aktivitas Pembelajaran	52
E. Latihan/Kasus/Tugas	55
F. Rangkuman.....	56
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	57
KEGIATAN PEMBELAJARAN 4	59
PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN	
MENYENANGKAN (PAIKEM)	59
A. Tujuan	59
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	59
C. Uraian Materi	59
D. Aktivitas Pembelajaran	71
E. Latihan/Kasus/Tugas	75
F. Rangkuman.....	76
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	78
KEGIATAN PEMBELAJARAN 5 PENDEKATAN	
PEMBELAJARAN SAINTIFIK.....	79
A. Tujuan	79
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	79
C. Uraian Materi	79
D. Aktivitas Pembelajaran	88
E. Latihan/Kasus/Tugas	90
F. Rangkuman.....	92

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	92
KEGIATAN PEMBELAJARAN 6	93
PENDEKATAN PEMBELAJARAN TEMATIS BAGI PESERTA	
DIDIK TUNADAKSA.....	93
A. Tujuan	93
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	93
C. Uraian Materi	93
D. Aktivitas Pembelajaran	102
E. Latihan/Kasus/Tugas	102
F. Rangkuman.....	104
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	105
KOMPETENSI	107
PROFESIONAL:.....	107
PROSEDUR PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN GERAK.....	107
KEGIATAN PEMBELAJARAN 7	109
PRINSIP PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN GERAK BAGI	
PESERTA DIDIK TUNADAKSA	109
A. Tujuan	109
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	109
C. Uraian Materi	109
D. Aktivitas Pembelajaran	117
E. Latihan/Kasus/Tugas	119
F. Rangkuman.....	121
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	122
KEGIATAN PEMBELAJARAN 8	123
TEKNIK DAN PROSEDUR PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN	
GERAK BAGI PESERTA DIDIK TUNADAKSA	123
A. Tujuan	123
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	123
C. Uraian Materi	123
D. Aktivitas Pembelajaran	133

E. Latihan/Kasus/Tugas	137
F. Rangkuman.....	139
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	140
KUNCI JAWABAN	141
EVALUASI	143
PENUTUP	149
DAFTAR PUSTAKA	150
GLOSARIUM	152



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1. Memberi perhatian dan motivasi memiliki peran yang sangat penting untuk keberhasilan belajar peserta didik	27
Gambar 2 2. Gambar contoh prinsip multisensori dalam mengajar alfabet. <i>Sumber: http://blog.maketaketeach.com</i>	31
Gambar 3 1. Metode Kisah, panggung boneka jari, berbagi cerita melalui dongeng. <i>Sumber: belajar.indonesiamengajar.org</i>	41
Gambar 3 2. Metode Praktik, simulasi kursi "wadah dan peserta didik isi - konsep perkalian. <i>Sumber: belajar.indonesiamengajar.org ..</i>	42
Gambar 3 3. Metode Eksperimen, mengenal sudut dengan memeragakan. <i>Sumbr: belajar.indonesiamengajar.org</i>	43
Gambar 3 4. Metode Resitasi, aplikasi skala dengan bangun 3 dimensi. <i>Sumber: belajar.indonesiamengajar.org</i>	44
Gambar 3 5. Metode belajar kelompok. <i>Sumber: dok. pribadi</i>	45
Gambar 3 6. Bermain Peran, sebagai alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia. <i>Sumber: belajar.indonesiamengajar.org</i>	45
Gambar 3 7. Verbal Prompts. <i>Sumber: mast.edu.edu</i>	48
Gambar 3 8. Modelling. <i>Sumber: asdeducation.com</i>	48
Gambar 3 9. Gestural Pompts. <i>Sumber: asdeducation.com</i>	49
Gambar 3 10. Phycical Prompts, melibatkan kontak fisik dalam membantu anak. <i>Sumber: theguardian.com</i>	49
Gambar 3 11. Peer Tutorial. <i>Sumber: mawleyschools.co.uk</i>	50
Gambar 3 12. Cooperative Learning. <i>Sumber: coaboardconnection.blogspot.com</i>	51
Gambar 5 1. Ranah Proses Pembelajaran	80
Gambar 5 2. Pendekatan Saintifik	81
Gambar 7 1. Seorang guru mengajar peserta didik tunadaksa. <i>Sumber: theeducationtrends.com</i>	116
Gambar 8 1. Vestibular activities	124
Gambar 8 2. Visual motor activities. <i>Sumber: www.pinterest.com</i>	125
Gambar 8 3. Seorang guru sedang mengajar spatial awareness. <i>Sumber: mansonschools.com</i>	125
Gambar 8 4. Seorang anak sedang melakukan Lateralisation activities. <i>Sumber: www.pinterest.com</i>	126

Gambar 8 5. Tactile activities, perabaan. <i>Sumber: www.momcoloredglasses.com</i>	126
Gambar 8 6. Peserta didik tunadaksa membuat keterampilan. <i>Sumber: www.tempo.com</i>	127
Gambar 8 7. Peserta didik tunadaksa belajar memukul bola softball. <i>Sumber: http://studentswithphysicaldisabilities.weebly.com</i>	128
Gambar 8 8. Permainan gerak. <i>Sumber: www.sebandung.com</i>	129
Gambar 8 9. Permainan konstruktif	130
Gambar 810. Peserta didik sedang bermain peran profesi sebagai reporter. <i>Sumber: nuruliman.preschool.blogspot.com</i>	131
Gambar 811. Peserta didik tunadaksa mengikuti rangkaian permainan di Jambore Nasional Anak Berkebutuhan Khusus di Solo tahun 2012. <i>Sumber: Solo Pos</i>	132
Gambar 812. Prosedur pembelajaran gerak pada peserta didik tunadaksa	133

DAFTAR TABEL

Tabel 5 1 Deskripsi langkah pembelajaran dalam pendekatan saintifik.....	81
Tabel 5 2. Tingkatan pertanyaan kognitif	84
Tabel 6 1. Daftar Tema Kelas I, II, dan III	99
Tabel 6 2. Daftar Tema Kelas IV, V, dan VI.....	99



PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Modul Diklat Guru Pembelajar Tunadaksa Kelompok Kompetensi B akan membahas tentang kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Kompetensi pedagogik materi yang dibahas adalah teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran; pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran; serta pendekatan tematis, sementara kompetensi profesional materi yang dibahas adalah prinsip, teknik, dan prosedur pelaksanaan pembelajaran pengembangan gerak.

Pada Permendiknas no. 32 Tahun 2008 dinyatakan bahwa standar kompetensi guru SLB tentang teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, meliputi: (1) Memilih berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik bagi peserta didik tunadaksa; (2) Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dan menyenangkan dalam berbagai mata pelajaran bagi peserta didik tunadaksa; dan (3) Menerapkan pendekatan pembelajaran tematis. Sedangkan standar kompetensi guru SLB tentang prinsip, teknik, dan prosedur pelaksanaan pembelajaran pengembangan gerak, meliputi (1) menguasai prinsip, teknik, dan prosedur pelaksanaan pembelajaran pengembangan gerak. Standar kompetensi ini selanjutnya dijadikan dasar dalam mengembangkan salah satu materi uji kompetensi guru SLB.

Dalam upaya memenuhi pencapaian kompetensi para guru SLB yang telah mengikuti program Uji Kompetensi I, maka pembahasan dalam modul ini memfokuskan pada upaya untuk menyajikan sejumlah konsep yang mengarah kepada tuntutan standar kompetensi sebagaimana yang dinyatakan dalam Permendiknas no. 32 Tahun 2008.

Modul Guru Pembelajar Tunadaksa Kelompok Kompetensi B ini memaparkan tentang:

1. Teori Belajar bagi Peserta Didik Tunadaksa.
2. Prinsip-prinsip Pembelajaran bagi Peserta Didik Tunadaksa.
3. Pendekatan, Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran bagi Peserta Didik Tunadaksa.
4. Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) bagi peserta didik tunadaksa.
5. Pendekatan Pembelajaran Saintifik bagi Peserta Didik Tunadaksa.
6. Pendekatan Pembelajaran Tematis bagi Peserta Didik Tunadaksa
7. Prinsip Pembelajaran Pengembangan Gerak bagi Peserta Didik Tunadaksa.
8. Teknik dan Prosedur Pembelajaran Pengembangan Gerak bagi Peserta Didik Tunadaksa.

B. Tujuan

Setelah mempelajari Modul Diklat Guru Pembelajar Tunadaksa Kelompok Kompetensi B ini diharapkan :

1. Memahami teori belajar bagi peserta didik tunadaksa
2. Memahami prinsip-prinsip pembelajaran bagi peserta didik tunadaksa
3. Memahami pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran bagi peserta didik tunadaksa
4. Memahami Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) bagi peserta didik tunadaksa
5. Memahami pendekatan pembelajaran saintifik bagi peserta didik tunadaksa
6. Memahami pendekatan pembelajaran tematis bagi peserta didik tunadaksa
7. Memahami prinsip pembelajaran pengembangan gerak bagi peserta didik tunadaksa
8. Memahami teknik, dan prosedur pembelajaran pengembangan gerak bagi peserta didik tunadaksa

C. Peta Kompetensi

Modul Diklat Guru Pembelajar Tunadaksa B ini membahas kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional.

Kompetensi pedagogik berjudul Teori Belajar dan Prinsip-prinsip Pembelajaran, yang dibahas pada modul ini adalah:

1. Teori Belajar bagi Peserta Didik Tunadaksa
 - 1.1 Teori Disiplin Mental.
 - 1.2 Teori Behaviourisme.
 - 1.3 Teori Kognitif.
 - 1.4 Teori Konstruktivisme.
2. Prinsip-prinsip Pembelajaran bagi Peserta Didik Tunadaksa;
 - 2.1 Prinsip-prinsip Pembelajaran
 - 2.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran bagi Peserta Didik Tunadaksa
3. Pendekatan, Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran bagi Peserta Didik Tunadaksa
 - 3.1 Pendekatan Pembelajaran
 - 3.2 Strategi Pembelajaran
 - 3.3 Metode Pembelajaran
 - 3.4 Teknik Pembelajaran
4. Pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) bagi peserta didik tunadaksa
 - 4.1 Konsep Pendekatan PAIKEM
 - 4.2 Tujuan PAIKEM
 - 4.3 Prinsip-prinsip PAIKEM
 - 4.4 Karakteristik PAIKEM
 - 4.5 Ciri PAIKEM
 - 4.6 Penataan lingkungan dalam pembelajaran PAIKEM
5. Pendekatan Pembelajaran Saintifik bagi Peserta Didik Tunadaksa
 - 5.1 Konsep Pendekatan Pembelajaran Saintifik bagi Peserta Didik Tunadaksa
 - 5.2 Langkah-langkah Pembelajaran Pendekatan Pembelajaran Saintifik Bagi Peserta Didik Tunadaksa
6. Pendekatan Pembelajaran Tematis bagi Peserta Didik Tunadaksa
 - 6.1 Konsep Pembelajaran Tematis
 - 6.2 Tahapan Pembelajaran Tematis

Sementara kompetensi profesional, berjudul Prosedur Pembelajaran Pengembangan Gerak, yang dibahas pada modul ini adalah :

1. Pembelajaran Pengembangan Gerak bagi Peserta Didik Tunadaksa.
 - 1.1 Hambatan Perkembangan Motorik Pada Peserta Didik Tunadaksa
 - 1.2 Penanganan Peserta Didik dengan Gangguan Fisik dan Motorik
 - 1.3 Prinsip Pembelajaran Pengembangan Gerak
2. Teknik dan Prosedur Pembelajaran Pengembangan Gerak bagi Peserta didik Tunadaksa.
 - 2.1 Teknik Pembelajaran Pengembangan Gerak bagi Peserta didik Tunadaksa.
 - 2.2 Teknik Permainan dalam Pembelajaran Pengembangan Gerak bagi Peserta didik Tunadaksa.
 - 2.3 Prosedur Pembelajaran Pengembangan Gerak bagi Peserta didik Tunadaksa.

D. Ruang Lingkup

1. Teori belajar dan Prinsip-prinsip pembelajaran, yang mencakup :
 - a. Teori Disiplin Mental.
 - b. Teori Behaviourisme.
 - c. Teori Kognitif.
 - d. Teori Konstruktivisme.
2. Prinsip-prinsip Pembelajaran, yang mencakup:
 - a. Prinsip-prinsip Pembelajaran
 - b. Prinsip-prinsip Pembelajaran bagi Peserta Didik Tunadaksa
3. Pendekatan, Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran bagi Peserta didik Tunadaksa, yang mencakup :
 - a. Pendekatan Pembelajaran.
 - b. Strategi Pembelajaran.
 - c. Metode Pembelajaran.
 - d. Teknik Pembelajaran.

4. Pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) bagi Peserta Didik Tunadaksa, yang mencakup:
 - a. Konsep Pendekatan PAIKEM
 - b. Tujuan PAIKEM
 - c. Prinsip-prinsip PAIKEM
 - d. Karakteristik PAIKEM
 - e. Ciri PAIKEM
 - f. Penataan Lingkungan dalam Pembelajaran PAIKEM
5. Pendekatan Pembelajaran Saintifik bagi Peserta Didik Tunadaksa
 - a. Konsep Pendekatan Pembelajaran Saintifik bagi Peserta Didik Tunadaksa
 - b. Langkah-langkah Pembelajaran Pendekatan Pembelajaran Saintifik bagi Peserta Didik Tunadaksa
6. Pendekatan Pembelajaran Tematis
 - a. Konsep Pembelajaran Tematis
 - b. Tahapan Pembelajaran Tematik Terpadu.
7. Pembelajaran Pengembangan Gerak.
 - a. Hambatan Perkembangan Motorik pada Peserta Didik Tunadaksa
 - b. Penanganan Peserta Didik dengan Gangguan Fisik dan Motorik
 - c. Prinsip Pembelajaran Pengembangan Gerak
8. Teknik dan Prosedur Pembelajaran Pengembangan Gerak.
 - a. Teknik Pembelajaran Pengembangan Gerak
 - b. Teknik Permainan dalam Pembelajaran Pengembangan Gerak bagi Peserta Didik Tunadaksa
 - c. Prosedur Pembelajaran Pengembangan Gerak

E. Saran Cara Penggunaan Modul

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan modul ini sebagai bahan pelatihan, beberapa langkah berikut ini perlu menjadi perhatian para peserta pelatihan.

1. Lakukan pengecekan terhadap kelengkapan modul ini, seperti kelengkapan

halaman, kejelasan hasil cetakan, serta kondisi modul secara keseluruhan.

2. Bacalah petunjuk penggunaan modul serta bagian Pendahuluan sebelum masuk pada pembahasan materi pokok.
3. Pelajarilah modul ini secara bertahap dimulai dari kegiatan pembelajaran¹ sampai tuntas, termasuk didalamnya latihan dan evaluasi sebelum melangkah ke materi pokok berikutnya.
4. Buatlah catatan-catatan kecil jika ditemukan hal-hal yang perlu pengkajian lebih lanjut atau disampaikan dalam sesi tatap muka.
5. Lakukanlah berbagai latihan sesuai dengan petunjuk yang disajikan pada masing-masing materi pokok. Demikian pula dengan kegiatan evaluasi dan tindak lanjutnya.
6. Disarankan tidak melihat kunci jawaban terlebih dahulu agar evaluasi yang dilakukan dapat mengukur tingkat penguasaan peserta terhadap materi yang disajikan.

Pelajarilah keseluruhan materi modul ini secara intensif. Modul ini dirancang sebagai bahan belajar mandiri persiapan uji kompetensi.

KOMPETENSI PEDAGOGIK :

**TEORI BELAJAR DAN PRINSIP-PRINSIP
PEMBELAJARAN**



KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

TEORI BELAJAR

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 1 peserta diharapkan dapat memahami tentang teori belajar bagi peserta didik tunadaksa.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 1 tentang teori belajar, diharapkan Anda dapat:

1. Memahami teori Disiplin Mental.
2. Memahami teori Behaviourisme.
3. Memahami teori Kognitif.
4. Memahami teori Konstruktivisme.

C. Uraian Materi

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Apabila kita berbicara tentang belajar, kita tidak dapat lepas dari istilah pembelajaran. Kegiatan belajar dan pembelajaran ini pada perkembangannya, selalu berubah dan berkembang. Pada kegiatan pembelajaran 1 ini kita akan mempelajari beberapa teori belajar yang mempengaruhi bagaimana cara belajar dan mengajar di dunia.

Dalam berbagai literatur psikologi dan filsafat banyak sekali kita temukan tentang teori belajar. Dalam modul ini kita hanya akan membahas empat teori belajar, yaitu teori Disiplin Mental, Behaviourisme, Kognitif, dan Konstruktivisme.

1. Teori Disiplin Mental

Menurut teori disiplin mental, individu memiliki kekuatan, kemampuan, atau potensi-potensi tertentu. Belajar adalah cara pengembangan untuk memiliki kekuatan, kemampuan, atau potensi-potensi tersebut (Sukmadinata, 2003: 167).

Teori disiplin mental memiliki beberapa aliran yang berbeda-beda, aliran tersebut antara lain:

a. Psikologi Daya (*Faculty Psychology*)

Menurut teori ini, individu memiliki sejumlah daya: daya mengenal, mengingat, menangkap, mengkhayal, berpikir, merasakan, berbuat, dan sebagainya. Daya-daya tersebut dapat dikembangkan melalui latihan dalam bentuk ulangan-ulangan. Jadi dalam teori ini, bila peserta didik dilatih dengan banyak mengulang-ulang, menghafal sesuatu, maka ia akan terus ingat hal itu.

b. Herbartisme

Disebut sebagai Herbartisme, karena berasal dari seorang psikolog Jerman yang bernama Herbart. Ia menamakan teorinya *Vorstellungen*, yang artinya tanggapan-tanggapan yang tersimpan dalam kesadaran. Tanggapan ini meliputi tiga bentuk, yaitu impresi indera, tanggapan atau bayangan dari impresi indera yang lalu, serta perasaan senang atau tidak senang. Tanggapan-tanggapan tersebut tidak semuanya berada dalam kesadaran, adakalanya juga berada dalam ketidaksadaran. Tanggapan tersebut berbeda kekuatannya. Tanggapan yang kuat, besar pengaruhnya terhadap kehidupan individu. Belajar adalah mengusahakan adanya tanggapan sebanyak-banyaknya dan sejelas-jelasnya pada kesadaran individu. Hal itu diberikan melalui pemberian bahan yang sederhana tetapi menarik,

dan memberikannya sesering mungkin. Teori ini juga menekankan pentingnya pengulangan.

c. Naturalisme Romantik

Teori ini berasal dari Jean Jacques Rousseau. Menurutny, anak memiliki potensi-potensi yang masih terpendam, melalui belajar anak harus diberi kesempatan mengembangkan atau mengaktualkan potensi-potensi tersebut. Anak memiliki kekuatan sendiri untuk mencari, mencoba, menemukan dan mengembangkan dirinya sendiri. Guru tidak perlu banyak ikut campur mengatur peserta didik, biarkan peserta didik belajar sendiri, yang penting perlu diciptakan situasi belajar yang permisif (rileks), menarik, dan bersifat alamiah.

2. Teori Behaviorisme

Teori ini disebut behaviorisme karena sangat menekankan perilaku atau tingkah laku yang dapat diamati. Asumsi dasar mengenai tingkah laku menurut teori ini adalah bahwa tingkah laku sepenuhnya ditentukan oleh aturan-aturan, bisa diramalkan, dan bisa dikendalikan. Dalam psikologi behaviorisme, ada beberapa teori yang berkembang, seperti teori koneksionisme, pengkondisian (*conditioning*) dan penguatan atau *reinforcement* (Sukmadinata, 2003:168-169).

Ada beberapa ciri dari rumpun teori ini, yaitu:

- a. Mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil
- b. Bersifat mekanistik
- c. Menekankan peranan lingkungan
- d. Mementingkan pembentukan reaksi atau respon
- e. Menekankan pentingnya latihan.

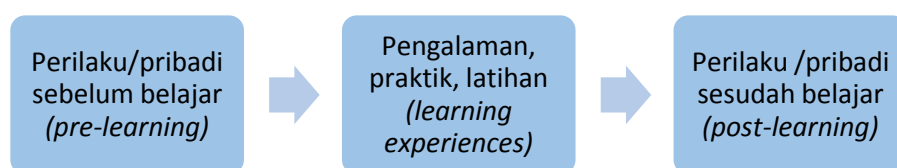
Behaviorisme merupakan aliran psikologi yang memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental seperti kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam belajar. Hal ini terjadi karena behaviorisme berkembang melalui suatu penelitian yang melibatkan binatang, seperti merpati, kucing, tikus, dan anjing sebagai

objek. Peristiwa belajar semata-mata dilakukan dengan melatih refleksi-refleksi sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu.

Para ahli behaviorisme berpendapat bahwa belajar adalah merupakan akibat dari adanya interaksi antara stimulus (S) dan respon (R). Menurut teori ini, dalam belajar yang penting adalah adanya input berupa stimulus dan output berupa respon.

Konsep dasar ini dikembangkan oleh Thorndike dan Watson, yang menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus atau rangsangan yang berupa serangkaian kegiatan yang bertujuan agar mendapatkan respon belajar dari objek penelitian. Respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar yang dapat berupa pikiran, perasaan, atau tindakan. Syarat pokoknya, stimulus maupun respon harus benar-benar dapat diamati dan diukur (Suyono dan Hariyanto, 2014: 59).

Secara umum konsep belajar menurut para ahli teori behaviorisme dapat dinyatakan dengan gambaran sederhana seperti yang dinyatakan oleh DiVesta dan Thompson dalam Suyono dan Hariyanto (2014: 60) sebagai berikut:



Gambar 1.1 Konsep dasar perilaku belajar menurut Behaviorisme

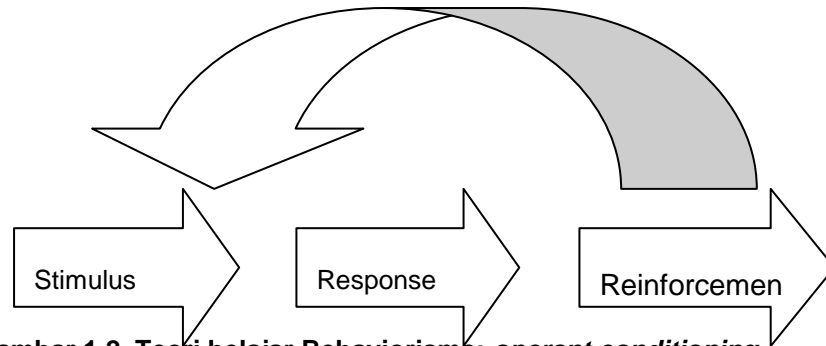
Teori-teori belajar dalam aliran behaviorisme

a. Koneksionisme

Koneksionisme merupakan teori yang paling awal dari rumpun behaviorisme. Menurut teori ini, tingkah laku manusia tidak lain dari suatu hubungan antara perangsang-jawaban atau stimulus-respons. Belajar adalah pembentukan hubungan stimulus-respons sebanyak-

banyaknya. Siapa yang menguasai hubungan stimulus-respons sebanyak-banyaknya ialah orang pandai atau yang berhasil dalam belajar. Pembentukan hubungan stimulus respons dilakukan melalui ulangan-ulangan. Tokoh teori ini adalah Thorndike. Ia mengemukakan tiga prinsip dalam belajar, yaitu:

1. *law of readiness*, belajar akan berhasil apabila individu memiliki kesiapan untuk melakukan perbuatan tersebut.
 2. *law of exercise*, belajar akan berhasil apabila banyak latihan, ulangan.
 3. *law of effect*, belajar akan bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik.
- b. Teori pengkondisian (*conditioning*) menyatakan bahwa perilaku individu dapat dikondisikan. Belajar merupakan suatu upaya untuk mengkondisikan pembentukan perilaku atau respons terhadap sesuatu. Kebiasaan makan atau mandi pada jam tertentu, kebiasaan berpakaian, masuk kantor, kebiasaan belajar, bekerja, dan lain-lain terbentuk karena pengkondisian.
- c. Teori penguatan atau *reinforcement*, atau disebut juga *operant conditioning*. Bila pada pengkondisian yang diberi kondisi adalah perangsangnya, maka pada teori penguatan yang dikondisi atau diperkuat adalah responsnya. Misal, seorang anak belajar dengan giat dan dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar, kemudian gurunya memberikan penghargaan dengan nilai tinggi, pujian, atau hadiah. Karena pemberian penghargaan ini maka anak tersebut belajar lebih giat lagi. Jadi suatu respons diperkuat oleh penghargaan.



Gambar 1 2. Teori belajar Behaviorisme: *operant conditioning*

3. Teori Kognitif

Teori kognitif berbeda dengan teori behaviorisme. Dalam Sukmadinata (2003: 170) dikatakan bahwa teori behaviorisme yang utama adalah respon, sedangkan dalam teori kognitif yang utama dalam kehidupan manusia adalah mengetahui (*knowing*). Teori kognitif menekankan pada peristiwa mental, sedangkan teori behaviorisme menekankan pada stimulus respon. Pada teori kognitif, perilaku penting, tetapi yang lebih penting adalah berpikir.

Lebih lanjut Sukmadinata (2003: 170) menyatakan bahwa dalam teori kognitif, individu itu aktif, konstruktif, dan berencana, bukan pasif menerima stimulus dari lingkungan.

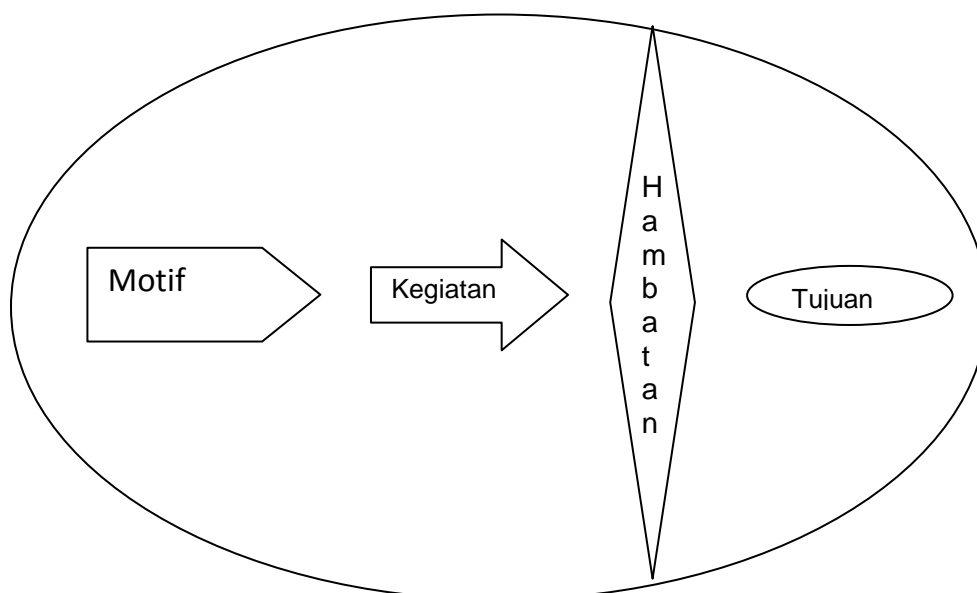
Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar (Suyono dan Hariyanto, 2014: 75). Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang kompleks.

Banyak teori-teori belajar berbasis kognitivisme ini, diantaranya teori kognitif Gestalt, teori belajar medan kognitif dari Kurt Lewin, teori perkembangan kognitif Jean Piaget, teori *discovery learning* dari Jerome S. Bruner, teori belajar dari Robert M. Gagne, dan teori belajar bermakna dari David P. Ausubel.

Menurut Teori Gestalt, belajar harus dimulai dari keseluruhan, baru kemudian kepada bagian-bagian. Belajar menekankan pemahaman. Jadi dalam belajar peserta didik harus memahami makna hubungan antar satu bagian dengan bagian lainnya. Dalam teori Gestalt dikenal dengan Hukum Pragnanz, yang berarti belajar adalah mencari dan mendapatkan pragnanz, menemukan keteraturan, keharmonisan dari sesuatu. Untuk menemukan pragnanz diperlukan adanya pemahaman. Ada enam ciri dari belajar pemahaman ini menurut Hilgard dalam Sukmadinata (2003: 171), yaitu:

- 1) pemahaman dipengaruhi oleh kemampuan dasar;
- 2) pemahaman dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang lalu;
- 3) pemahaman tergantung kepada pengaturan situasi,;
- 4) pemahaman didahului oleh usaha coba-coba;
- 5) pemahaman dapat diulangi;
- 6) suatu pemahaman dapat diaplikasikan bagi pemahaman situasi yang lain.

Menurut teori belajar medan kognitif dari Kurt Lewin, individu selalu berada dalam suatu medan atau ruang hidup (*life space*).



Gambar 1 3. Medan hidup menurut Kurt Lewin (Sukmadinata, 2003: 171)

Dalam ruang hidup, individu memiliki tujuan yang ingin dicapai, didorong oleh motif hidupnya, sehingga ia berupaya melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan itu. Akan tetapi, selalu ada hambatan yang merintang. Individu memiliki satu atau sejumlah dorongan dan berusaha untuk mengatasi hambatan untuk mencapai tujuan tersebut. Apabila individu telah berhasil mencapai tujuan, maka masuk ke dalam medan atau lapangan psikologis baru yang di dalamnya berisi tujuan baru dengan hambatan-hambatan baru pula. Demikian seterusnya, individu keluar dari suatu medan dan masuk ke medan psikologis berikutnya.

Implementasi teori Gestalt dan Lewin dalam pembelajaran (Suyono dan Hariyanto, 2014: 82), antara lain:

- 1) Pemahaman (*insight*) memegang peranan yang penting dalam perilaku. Kemampuan pemahaman adalah kemampuan mengenali keterkaitan unsur-unsur dalam suatu objek atau peristiwa.
- 2) Pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), kebermaknaan unsur-unsur yang terkait akan menunjang pembentukan pemahaman dalam proses pembelajaran. Makin jelas hubungan suatu unsur akan makin efektif sesuatu dipelajari. Hal ini sangat penting dalam pemecahan masalah, khususnya identifikasi masalah dan alternatif pemecahannya.
- 3) Perilaku bertujuan (*purposive behavior*), maknanya perilaku terarah pada tujuan. Perilaku bukan hanya terjadi sebagai akibat hubungan stimulus – respon, tetapi ada keterkaitannya dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses pembelajaran akan berjalan efektif jika peserta didik mengenal tujuan yang ingin dicapainya.
- 4) Prinsip ruang hidup (*life space*), bahwa perilaku individu memiliki keterkaitan dengan lingkungan di mana ia berada. Materi pembelajaran hendaknya memiliki keterkaitan dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat peserta didik tinggal dan hidup.
- 5) Transfer dalam belajar; pemindahan pola-pola perilaku dalam situasi pembelajaran tertentu ke situasi yang lain. Transfer belajar terjadi dengan jalan melepaskan pengertian objek dari suatu konfigurasi

dalam situasi tertentu untuk kemudian menempatkannya dalam situasi konfigurasi lain dalam tata susunan yang tepat. Transfer belajar akan terjadi apabila peserta didik telah menangkap prinsip-prinsip pokok dari suatu persoalan dan menentukan generalisasi untuk kemudian digunakan dalam memecahkan masalah dalam situasi lain.

4. Teori Konstruktivisme

Berbeda dengan aliran Behavioristik yang memahami hakikat belajar sebagai kegiatan yang bersifat mekanistik antara stimulus dan respon. Konstruktivisme memahami hakikat belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba memberi makna pengetahuan sesuai pengalamannya. Seperti diungkapkan oleh Merrill dalam Suyono dan Hariyanto (2014: 106), asumsi-asumsi dasar teori belajar konstruktivisme adalah:

- 1) Pengetahuan dikonstruksikan melalui pengalaman.
- 2) Belajar adalah penafsiran personal tentang dunia nyata.
- 3) Belajar adalah sebuah proses aktif dimana makna dikembangkan berdasarkan pengalaman.
- 4) Pertumbuhan konseptual berasal dari negosiasi makna, saling berbagi tentang perspektif ganda dan pengubahan representasi mental melalui pembelajaran kolaboratif.
- 5) Belajar dapat dilakukan dalam setting nyata, ujian dapat diintegrasikan dengan tugas-tugas dan bukan merupakan aktivitas yang terpisah (penilaian autentik).

Belajar menurut kaum konstruktivisme merupakan proses aktif peserta didik mengkonstruksi arti, entah teks, dialog, pengalaman fisik, dan lain-lain. Belajar juga merupakan proses pengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajari.

Menurut teori konstruktivisme, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya, guru dapat memberikan memudahkan untuk proses ini, dengan memberikan kesempatan peserta

didik untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar peserta didik menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberi peserta didik anak tangga yang membawa peserta didik ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan peserta didik sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut (Trianto, 2008: 40-41)

Dalam proses belajar di kelas, menurut Nurhadi dan kawan-kawannya, peserta didik perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna untuk dirinya, dan bergalut dengan ide-ide. Guru tidak akan mampu memberikan semua pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus mengkonstruksi pengetahuan dibenak mereka sendiri. Esensi dari teori konstruktivisme ini adalah ide. Peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain. Dengan dasar itu, maka belajar dan pembelajaran harus di kemas menjadi proses ‘mengkonstruksi’, bukan ‘menerima’ pengetahuan (Baharudin dan Wahyuni, 2007: 116).

Lebih lanjut dikemukakan oleh Slavin dalam (Baharudin dan Wahyuni, 2007: 116-117) bahwa dalam proses belajar dan pembelajaran peserta didik harus terlibat aktif dan peserta didik menjadi pusat kegiatan belajar. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan cara membuat sebuah informasi menjadi bermakna dan relevan bagi peserta didik. Untuk itu, guru harus memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan atau mengklasifikasikan ide-ide mereka sendiri.

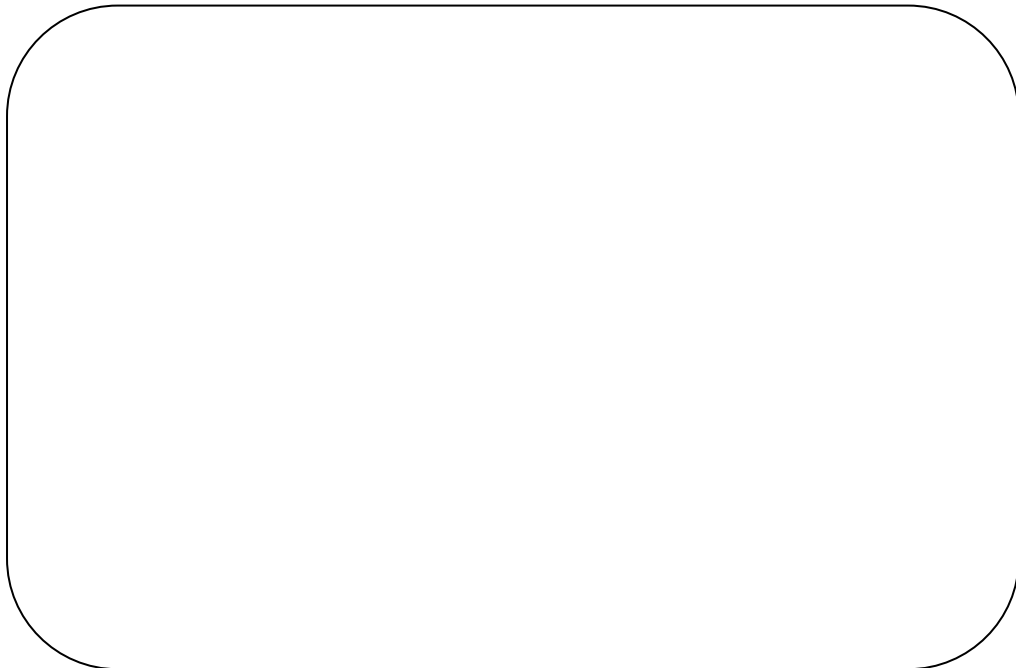
D. Aktivitas Pembelajaran

1. Setelah anda selesai mempelajari uraian kegiatan pembelajaran 1, anda diharapkan terus mendalami materi tersebut. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan, sebagai berikut:
 - a. Baca kembali uraian materi yang ada di kegiatan pembelajaran 1, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut.

- b. Untuk mendalami materi, buatlah soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda, berkisar 5–10 soal dari materi yang ada di kegiatan pembelajaran 1 ini.
 - c. Lakukan diskusi dan pembahasan soal-soal dan kunci jawaban dengan teman dalam kelompok diskusi
2. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikutnya yang dilakukan dalam mempelajari kegiatan pembelajaran ini yaitu meliputi aktivitas individual dan kelompok.
 - a. Aktivitas Individual meliputi:
 - 1) Mengamati dan curah pendapat terhadap topik yang sedang dibahas.
 - 2) mengerjakan latihan/tugas, menyelesaikan masalah/kasus
 - 3) menyimpulkan materi dalam kegiatan pembelajaran 1
 - 4) melakukan refleksi.
 - b. Aktivitas kelompok meliputi:
 - 1) mendiskusikan materi pelatihan
 - 2) bertukar pengalaman (*sharing*) dalam melakukan latihan menyelesaikan masalah/kasus/*window shopping*.
 - 3) Mempresentasikan dan membuat rangkuman.
 - c. Aktivitas diskusi kelompok dengan mengerjakan Lembar Kerja 1

TEORI BELAJAR

- A. Jelaskan perbedaan antara teori belajar behaviorisme, kognitif, dan konstruktivisme!

**E. Latihan/Kasus/Tugas**

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar pada soal-soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

1. Teori belajar yang menekankan pada pentingnya stimulus – respon adalah...
 - A. Kognitif
 - B. Behaviorisme
 - C. Konstruktivisme
 - D. Gestalt

2. Teori belajar yang menyatakan bahwa individu itu aktif, konstruktif, dan berencana, bukan pasif menerima stimulus dari lingkungan adalah ...
 - A. Kognitif
 - B. Behaviorisme
 - C. Konstruktivisme
 - D. Gestalt

3. Teori belajar yang memahami hakikat belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba memberi makna pengetahuan sesuai pengalamannya adalah ...
 - A. Kognitif
 - B. Behaviorisme
 - C. Konstruktivisme
 - D. Gestalt

4. Belajar merupakan suatu upaya untuk mengkondisikan pembentukan perilaku atau respons terhadap sesuatu. Kebiasaan makan atau mandi pada jam tertentu, kebiasaan berpakaian, masuk kantor, kebiasaan belajar, bekerja, dan lain-lain terbentuk karena pengkondisian. Pernyataan tersebut disebut ...
 - A. Teori pengkondisian (*conditioning*).
 - B. Teori kognitif Gestalt
 - C. Teori *operant conditioning*
 - D. Teori medan kognitif Kurt Lewin

5. Teori belajar yang menyatakan individu memiliki kekuatan, kemampuan, atau potensi-potensi tertentu. Belajar adalah cara pengembangan untuk memiliki kekuatan, kemampuan, atau potensi-potensi tersebut adalah
 - A. Teori behaviorisme
 - B. Teori konstruktivisme
 - C. Teori disiplin mental
 - D. Teori kognitif

F. Rangkuman

1. Teori belajar disiplin mental menyatakan individu memiliki kekuatan, kemampuan, atau potensi-potensi tertentu. Belajar adalah cara pengembangan untuk memiliki kekuatan, kemampuan, atau potensi-potensi tersebut.
2. Teori belajar behavioristik memahami hakikat belajar sebagai kegiatan yang bersifat mekanistik antara stimulus dan respon.
3. Teori belajar kognitif yang utama dalam kehidupan manusia adalah mengetahui (*knowing*). Belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang kompleks.
4. Teori belajar konstruktivisme memahami hakikat belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba memberi makna pengetahuan sesuai pengalamannya.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban evaluasi Anda dengan kunci jawaban yang ada di akhir modul. Hitunglah jawaban yang benar. Gunakanlah rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap Kegiatan Pembelajaran 1.

Jumlah Jawaban yang Benar	
Tingkat Penguasaan =	$\frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$
Jumlah Soal	

Arti tingkat penguasaan: 90 – 100% = baik sekali

80 – 89% = baik

70 – 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, maka Anda dianggap menguasai kegiatan pembelajaran 1. Bagus! Silakan menuju pada kegiatan pembelajaran 2. Jika tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80% maka Anda harus mengulangi kegiatan pembelajaran 1, terutama bagian yang belum Anda pahami.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN BAGI PESERTA DIDIK TUNADAKSA

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 2 diharapkan Anda memahami dan menguasai tentang prinsip-prinsip pembelajaran bagi anak tunadaksa.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 2 tentang prinsip-prinsip pembelajaran, diharapkan Anda dapat:

1. Memahami prinsip-prinsip pembelajaran
2. Memahami prinsip-prinsip pembelajaran bagi peserta didik tunadaksa.

C. Uraian Materi

1. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan maksud agar peserta didik menguasai kompetensi dasar mata pelajaran. Agar kompetensi dasar dapat tercapai secara tuntas guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran. Prinsip-prinsip pembelajaran secara umum sama dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang berlaku bagi peserta didik pada umumnya. Namun demikian, pada peserta didik dengan kebutuhan khusus yang mengalami kelainan baik fisik, intelektual, sosial, emosional, dan atau sensoris neurologis, maka guru yang mengajar di sekolah luar biasa di samping menerapkan prinsip-prinsip umum pembelajaran juga harus mengimplementasikan prinsip-prinsip pembelajaran khusus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak berkebutuhan khusus.

Berikut prinsip-prinsip pembelajaran secara umum:

a. Prinsip perhatian dan motivasi

Menurut Darmawan (2015: 17-18) Perhatian adalah memusatkan pikiran dan perasaan emosional secara fisik dan psikis terhadap sesuatu yang menjadi pusat perhatiannya. Dalam proses pembelajaran, perhatian akan muncul dari diri peserta didik apabila pelajaran yang diberikan merupakan bahan pelajaran yang menarik dan dibutuhkan oleh peserta didik. Namun jika perhatian alami itu tidak muncul, maka tugas guru membangkitkan perhatian peserta didik terhadap pelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang untuk menarik perhatian peserta didik, karena tanpa adanya perhatian, menurut Gage dan Berliner tidak mungkin akan terjadi belajar.

Motivasi adalah dorongan atau kekuatan yang dapat menggerakkan seseorang untuk menggerakkan sesuatu. Motivasi dapat bersifat internal, artinya muncul dari dalam diri sendiri, tanpa ada intervensi dari yang lain, misalnya harapan, cita-cita, minat, dan aspek lainnya yang terdapat dalam diri sendiri. Motivasi dapat juga bersifat eksternal, yaitu stimulus yang muncul dari luar dirinya, misalnya kondisi lingkungan kelas, sekolah, ada ganjaran berupa hadiah (reward), pujian, bahkan karena rasa takut dengan adanya hukuman (*punishment*), merupakan salah satu faktor munculnya motivasi. Oleh karena itu, guru harus senantiasa memberikan motivasi kepada peserta didik agar tetap memiliki gairah dan semangat yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Prinsip kasih sayang

Kasih sayang yang dimaksudkan merupakan uluran penghargaan bahwa sebagai manusia mereka memiliki kebutuhan untuk diterima dalam kelompok dan diakui bahwa mereka sama seperti anak-anak lainnya.



Gambar 2 1. Memberi perhatian dan motivasi memiliki peran yang sangat penting untuk keberhasilan belajar peserta didik

c. Prinsip peragaan

Peserta didik tunadaksa memiliki jenis yang beragam. Ada yang memiliki hambatan intelektual dan ada yang tidak memiliki hambatan intelektual. Bagi peserta didik yang memiliki hambatan intelektual, pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan peragaan. Pemilihan alat-alat peraga disesuaikan dengan suasana, bahan, dan usia perkembangan peserta didik tunadaksa.

d. Prinsip latar/konteks

Guru perlu mengenal peserta didik secara mendalam, menggunakan contoh, memanfaatkan sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar, dan semaksimal mungkin menghindari pengulangan-pengulangan materi pengajaran yang sebenarnya tidak terlalu perlu bagi peserta didik.

e. Prinsip keterarahan

Setiap melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus merumuskan tujuan secara jelas, menyiapkan bahan dan alat yang sesuai, serta mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat

f. Prinsip pengembangan minat dan bakat

Minat dan bakat setiap peserta didik berbeda-beda. Tugas guru dan orang tua adalah mengembangkan minat dan bakat yang terdapat pada setiap peserta didik. Hal ini penting dilakukan karena minat dan

bakat memberikan sumbangan dalam pencapaian keberhasilan. Untuk mengetahui minat dan bakat peserta didik tunadaksa bisa dilakukan melalui tes dan non-tes.

g. Prinsip kemampuan anak

Kemampuan yang dimaksudkan adalah keunggulan-keunggulan yang ada pada peserta didik, juga kelemahan-kelemahannya.

h. Prinsip model

Anak sangat ahli dalam meniru. Anak-anak sangat mudah meniru hal-hal yang tidak baik daripada hal yang baik. Oleh karena itu, guru perlu secermat mungkin memberi model yang baik bagi peserta didik tunadaksa.

i. Prinsip pembiasaan

Pembiasaan adalah salah satu cara untuk menanamkan sikap yang baik pada peserta didik. Pembiasaan pada peserta didik tunadaksa perlu dilakukan dengan contoh konkrit.

j. Prinsip latihan

Melalui kegiatan melakukan sendiri, peserta didik memperoleh pengalaman langsung dari apa yang mereka kerjakan. Latihan yang dilakukan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik sehingga mereka senang melakukannya.

k. Prinsip pengulangan

Pengulangan dalam memberikan penjelasan perlu dilakukan, terutama bagi peserta didik dengan hambatan intelektual. Sehingga peserta didik tersebut dapat menerima hal-hal yang disampaikan. Meskipun semuanya tidak bisa diterima dengan baik.

l. Prinsip penguatan

Keberhasilan peserta didik dalam melakukan berbagai aktivitas dalam pembelajaran perlu mendapat penghargaan (penguatan, *reinforcement*), seperti pujian, acungan jempol, tepuk tangan, hadiah. Dengan memberikan penghargaan kepada peserta didik tunadaksa,

memberi arti tersendiri dan dapat memicu untuk mencapai keberhasilan.

m. Prinsip hubungan sosial

Dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang mampu mengoptimalkan interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, interaksi dengan lingkungan, serta interaksi banyak arah.

n. Prinsip belajar sambil bekerja

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus banyak memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan praktek atau percobaan, serta menemukan sesuatu melalui pengamatan, penelitian, dan sebagainya.

o. Prinsip menemukan

Guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang mampu mendorong anak untuk terlibat secara aktif, baik fisik, mental, sosial, dan atau emosional.

p. Prinsip pemecahan masalah

Guru hendaknya sering mengajukan berbagai persoalan/problem yang ada di lingkungan sekitar, dan peserta didik terlatih untuk merumuskan, mencari data, menganalisis, dan memecahkannya sesuai dengan kemampuannya.

q. Prinsip Kekonkritan

Mengajar peserta didik tunadaksa, terutama yang memiliki hambatan intelektual sebaiknya dilakukan dengan menggunakan prinsip kekonkritan. Peserta didik dengan hambatan intelektual ini akan lebih mudah belajar dengan benda–benda konkrit, sehingga mereka dapat dengan lebih mudah memahami apa yang diajarkan.

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran bagi Peserta Didik Tunadaksa

Prinsip khusus pembelajaran bagi peserta didik tunadaksa adalah sebagai berikut:

- a. **Prinsip Multisensori** berarti “banyak indera”, maksudnya dalam proses pendidikan pada peserta didik tunadaksa sedapat mungkin memanfaatkan dan mengembangkan indera-indera yang ada dalam diri peserta didik. Kenyataan yang terdapat pada peserta didik tunadaksa sering dijumpai adanya gangguan indera, dengan demikian bila ada indera yang tidak dapat berfungsi dengan baik rangsang pendidikan yang diterima melalui indera-indera tersebut lewat begitu saja. Dengan pendekatan multisensori, kelemahan pada indera-indera yang ada diusahakan untuk memfungsikan indera-indera lain yang masih dapat berfungsi.





Gambar 2 2. Gambar contoh prinsip multisensori dalam mengajar alfabet. *Sumber: <http://blog.maketaketeach.com>*

b. Prinsip Individualisasi

Penanganan pendidikan pada peserta didik tunadaksa perlu memperhatikan prinsip individualisasi, artinya kemampuan masing-masing diri individu lebih dijadikan titik tolak dalam memberikan pendidikan pada mereka. Guru perlu mengenal kemampuan awal dan karakteristik setiap peserta didik secara mendalam, baik tingkat kemampuan dalam menyerap materi pelajaran, kecepatan dalam belajar, serta perilaku penting lainnya, sehingga setiap kegiatan pembelajaran masing-masing peserta didik mendapat perhatian dan perlakuan yang sesuai.

D. Aktivitas Pembelajaran

1. Setelah anda selesai mempelajari uraian kegiatan pembelajaran 2, anda diharapkan terus mendalami materi tersebut. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan, sebagai berikut:
 - a. Baca kembali uraian materi yang ada di kegiatan pembelajaran 2, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut.
 - b. Untuk mendalami materi, buatlah soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda, berkisar 5–10 soal dari materi yang ada di kegiatan pembelajaran 2 ini.

- c. Lakukan diskusi dan pembahasan soal-soal dan kunci jawaban dengan teman dalam kelompok diskusi
2. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikutnya yang dilakukan dalam mempelajari kegiatan pembelajaran ini yaitu meliputi aktivitas individual dan kelompok.
 - a. Aktivitas Individual meliputi:
 - 1) Mengamati dan curah pendapat terhadap topik yang sedang dibahas.
 - 2) mengerjakan latihan/tugas, menyelesaikan masalah/kasus
 - 3) menyimpulkan materi dalam kegiatan pembelajaran 2
 - 4) melakukan refleksi.
 - b. Aktivitas kelompok meliputi:
 - 1) mendiskusikan materi pelatihan
 - 2) bertukar pengalaman (*sharing*) dalam melakukan latihan menyelesaikan masalah/kasus/*window shopping*.
 - 3) Mempresentasikan dan membuat rangkuman.
 - c. Aktivitas diskusi kelompok dengan mengerjakan Lembar Kerja 2

LK-2

PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN

1. Jelaskan prinsip-prinsip pembelajaran di bawah ini beserta contoh penerapannya dalam pembelajaran pada peserta tunadaksa!

Prinsip- prinsip pembelajaran	Contoh penerapan dalam pembelajaran pada peserta tunadaksa
Prinsip peragaan	

Prinsip latihan	
Prinsip pengulangan	
Prinsip penguatan	

2. Jelaskan prinsip-prinsip pembelajaran bagi peserta didik tunadaksa beserta contoh penerapannya dalam pembelajaran!

Prinsip- prinsip pembelajaran bagi peserta didik tunadaksa	Contoh penerapan dalam pembelajaran
1. Prinsip multisensori	
2. Prinsip Individualisasi	

E. Latihan/Kasus/Tugas

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar pada soal-soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

1. Prinsip Multisensori adalah prinsip pembelajaran bagi tunadaksa yang berarti ...
 - A. dalam proses pendidikan pada peserta didik tunadaksa sedapat mungkin memanfaatkan dan mengembangkan indera-indera yang ada dalam diri peserta didik.
 - B. dalam proses pendidikan pada peserta didik tunadaksa sedapat mungkin menggunakan banyak indera.
 - C. Guru perlu mengenal kemampuan awal dan karakteristik setiap peserta didik secara mendalam.
 - D. Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus banyak memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan praktek atau percobaan, serta menemukan sesuatu melalui pengamatan, penelitian, dan sebagainya.
2. Keberhasilan peserta didik dalam melakukan berbagai aktivitas dalam pembelajaran perlu mendapat penghargaan, contohnya mendapatkan pujian. Hal tersebut termasuk dalam prinsip ...
 - A. Kasih sayang
 - B. penguatan, *reinforcement*
 - C. motivasi dan perhatian
 - D. keterarahan
3. Peserta didik akan belajar lebih semangat bila mengetahui mendapatkan hasil yang baik dan mendapatkan hadiah, penerapan ini merupakan prinsip pembelajaran ...
 - A. Penguatan
 - B. Kasih sayang
 - C. Perhatian dan motivasi
 - D. Kemampuan anak

4. Prinsip pembelajaran yang menyatakan urutan penghargaan sebagai manusia mereka memiliki kebutuhan untuk diterima dalam kelompok dan diakui bahwa mereka sama seperti anak-anak lainnya, adalah...
 - A. Perhatian dan motivasi
 - B. Kasih sayang
 - C. Penguatan
 - D. Kemampuan anak
5. Prinsip pembelajaran bagi peserta didik tunadaksa yang menyatakan kemampuan masing-masing diri individu lebih dijadikan titik tolak dalam memberikan pendidikan pada mereka adalah...
 - A. Prinsip kemampuan anak
 - B. Prinsip individualisasi
 - C. Prinsip keterarahan
 - D. Prinsip peragaan

F. Rangkuman

1. Prinsip-prinsip pembelajaran perlu diketahui oleh guru agar peserta didik menguasai kompetensi dasar mata pelajaran. Guru yang mengajar di sekolah luar biasa di samping menerapkan prinsip-prinsip umum pembelajaran juga harus mengimplementasikan prinsip-prinsip pembelajaran khusus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak berkebutuhan khusus.
2. Prinsip-prinsip pembelajaran bagi peserta didik tunadaksa adalah prinsip multisensori dan prinsip individualisasi. Prinsip multisensori maksudnya dalam proses pendidikan pada peserta didik tunadaksa sedapat mungkin memanfaatkan dan mengembangkan indera-indera yang ada dalam diri peserta didik. Sedangkan prinsip individualisasi adalah kemampuan masing-masing diri individu lebih dijadikan titik tolak dalam memberikan pendidikan pada mereka.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban evaluasi Anda dengan kunci jawaban yang ada di akhir modul. Hitunglah jawaban yang benar. Gunakanlah rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap kegiatan pembelajaran 2.

Jumlah Jawaban yang Benar	
Tingkat Penguasaan = _____	X 100%
Jumlah Soal	

Arti tingkat penguasaan: 90 – 100% = baik sekali

80 – 89% = baik

70 – 79% = cukup

< 70 = kurang

Apabila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, maka Anda dianggap menguasai kegiatan pembelajaran 2. Bagus! Silakan menuju pada kegiatan pembelajaran 3. Jika tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80% maka Anda harus mengulangi kegiatan pembelajaran 2, terutama bagian yang belum Anda pahami.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, DAN TEKNIK PEMBELAJARAN BAGI PESERTA DIDIK TUNADAKSA

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 3 diharapkan Anda dapat menjelaskan pengertian pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran bagi peserta didik tunadaksa.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 3 tentang pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran bagi peserta didik tunadaksa, diharapkan Anda dapat:

1. Menjelaskan pengertian pendekatan pembelajaran.
2. Menjelaskan strategi pembelajaran.
3. Menjelaskan metode pembelajaran.
4. Menjelaskan teknik pembelajaran.

C. Uraian Materi

1. Pendekatan Pembelajaran

Pada abad 21 ini, banyak orang yang semakin menyadari bahwa bila hanya mengetahui pengetahuan terbukti tidak cukup untuk berhasil dalam menghadapi kehidupan yang semakin kompleks dan cepat. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan potensi peserta didik perlu adanya suatu pendekatan pembelajaran yang mampu membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, pembelajaran yang lebih relevan, menyenangkan, serta menyajikan pengalaman belajar yang membangkitkan motivasi.

Istilah pendekatan pembelajaran itu sendiri dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang

merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada peserta didik (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru, dimana guru menjadi pusat pengetahuan yang dipelajari dan membaginya kepada seluruh peserta didik. Pada pendekatan ini mempelajari isi materi menjadi kepedulian utama. Pembelajaran ditransferkan dari guru kepada peserta didik.

Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada peserta didik, melihat peran utama sekolah dan guru sebagai pembuat kesempatan belajar yang memungkinkan peserta didik mengkonstruksi pengetahuan yang relevan dengan suatu penugasan tertentu atau situasi lewat minat dan dialog dengan sesamanya. Pendekatan ini menekankan pembelajaran berkelanjutan dan berbasis kegiatan. Pengaturan ruang di kelas dengan pembelajaran berpusat pada peserta didik terbuka dan fleksibel. Peserta didik dapat dengan mudah berinteraksi dengan sesama. Motivasi diberikan melalui penghargaan-penghargaan instristik. Guru dan peserta didik membagi kendali dari perilaku dan lingkungan belajar. Kegiatan mencari informasi didukung dan keberagaman pendapat dihargai. Guru memberi contoh evaluasi partisipasi lewat pertanyaan dan hasil-hasil diskusi yang dilakukan oleh peserta didik. Peserta didik menilai dirinya sebagai pembelajar dan menerima peran aktif yang mereka miliki dalam mengarahkan pendidikan mereka sejalan dengan minat mereka. Di kelas dengan pembelajaran berpusat pada peserta didik, kurikulum harus mencakup minat-minat dari peserta didik. Peserta didik mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan sesama peserta didik (Hall, Quinn, dan Gollnick, 2008: 313-314)

Lalu, mana pendekatan pembelajaran yang terbaik? Apakah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru?. Ada sebuah hasil pengamatan yang dilakukan oleh Trilling and Fadel dalam Warsono (2012:3), pada awal abad 21, dalam publikasinya yang berjudul *21st Century Skills*, ternyata “menyeimbangkan implementasi pembelajaran berbasis guru dengan pembelajaran berbasis peserta didik merupakan suatu langkah pembelajaran yang bijak.” Jadi guru tidak perlu pusing apakah strategi pembelajaran yang dipilihnya berbasis guru atau berbasis peserta didik, yang penting strategi dan metode pembelajaran yang dipilihnya relevan dengan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi pembelajaran, dan mengaktifkan peserta didik.

2. Strategi Pembelajaran

Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran.

Kemp (Wina Senjaya, 2008) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya, dengan mengutip pemikiran J. R David, Wina Senjaya (2008) menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

Dilihat dari strateginya, pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian pula, yaitu: (1) *exposition-discovery learning* dan (2) *group-individual learning* (Rowntree dalam Wina Senjaya, 2008). Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran dapat dibedakan antara strategi pembelajaran induktif dan strategi pembelajaran deduktif. Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan “a *plan of operation achieving something*” sedangkan metode adalah “a *way in achieving something*” (Wina Senjaya (2008).

4. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam Majid (2005: 137-160) terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya:

- (1) **Metode Ceramah**, merupakan cara menyampaikan materi ilmu pengetahuan kepada peserta didik yang dilakukan secara lisan. Yang perlu diperhatikan, hendaknya ceramah mudah diterima, isinya mudah dipahami serta mampu menstimulasi peserta didik untuk melakukan hal-hal yang baik dan benar dari isi ceramah yang disampaikan.
- (2) **Metode Tanya Jawab**, adalah mengajukan pertanyaan kepada peserta didik. Metode ini dimaksudkan untuk merangsang untuk berpikir dan membimbingnya dalam mencapai kebenaran. Proses tanya jawab terjadi apabila ada ketidaktahuan atau ketidakpahaman akan sesuatu peristiwa. Dalam proses belajar mengajar, tanya jawab dijadikan salah satu metode untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara guru bertanya kepada peserta didik atau peserta didik bertanya kepada guru.
- (3) **Metode Diskusi**, merupakan salah satu cara mendidik untuk memecahkan masalah yang dihadapi, baik dua orang atau lebih yang masing-masing mengajukan argumentasinya untuk memperkuat pendapatnya. Untuk mendapatkan hal yang disepakati, tentunya masing-masing menghilangkan perasaan subjektivitas dan emosionalitas yang akan mengurangi bobot pikir dan pertimbangan akal yang semestinya. Diskusi pada dasarnya adalah tukar menukar informasi, pendapat, dan pengalaman untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih teliti tentang sesuatu.

- (4) **Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)**, merupakan cara memberikan pengertian dengan menstimulasi peserta didik untuk memperhatikan, menelaah dan berpikir tentang suatu masalah untuk selanjutnya menganalisis masalah tersebut sebagai upaya untuk memecahkan masalah. Metode ini bukan sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan metode berpikir, karena dalam metode ini dapat menggunakan metode-metode lainnya dimulai dengan mengumpulkan data hingga menarik kesimpulan.
- (5) **Metode Kisah**, pendidikan dengan metode kisah dapat membuka kesan mendalam pada jiwa peserta didik, sehingga dapat mengubah hati nuraninya dan berupaya melakukan hal-hal yang baik dan menjauhkan dari perbuatan buruk sebagai dampak dari kisah-kisah yang disampaikan, apalagi bila penyampaian kisah-kisah tersebut dilakukan dengan cara menyentuh hati dan perasaan.



Gambar 3 1. Metode Kisah, panggung boneka jari, berbagi cerita melalui dongeng.
Sumber: belajar.indonesiamengajar.org

- (6) **Metode Praktik**, adalah memberikan materi pendidikan baik menggunakan alat atau benda, seraya diperagakan, dengan harapan materi menjadi jelas dan gamblang, peserta didik juga sekaligus dapat mempraktikkan materi yang dimaksud.



Gambar 3 2. Metode Praktik, simulasi kursi "wadah dan peserta didik isi - konsep perkalian. Sumber: belajar.indonesiamengajar.org

- (7) **Metode Karyawisata**, dengan melakukan perjalanan menuju tempat-tempat bersejarah (seperti museum), taman pintar, wahana IPTEK, taman rekreasi dan tamasya. Dengan karyawisata, peserta didik dapat memperhatikan peninggalan-peninggalan sejarah, mendapatkan ilmu secara praktis, mengamati keindahan alam dan lingkungan.

Selain metode-metode pembelajaran di atas dalam Nasih dan Kholidah, 2013:63-105) menyebutkan ada metode demonstrasi, simulasi, laboratorium, pengalaman lapangan, *brainstorming*, debat, simposium, dan sebagainya.

- (8) **Metode Demonstrasi**, merupakan metode yang menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu pada peserta didik.
- (9) **Metode Eksperimen**, merupakan metode pembelajaran dimana guru dan peserta didik bersama-sama mengerjakan sesuatu sebagai latihan praktis dari apa yang telah dipelajari. Dalam proses belajar mengajar, peserta didik diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, keadaan atau proses sesuatu, mengamati suatu objek,

keadaan atau proses sesuatu. Dengan kata lain, peserta didik dituntut untuk mengalami sendiri, mencari kebenaran, atau mencoba mencari suatu hukum atau dalil, dan menarik kesimpulan dari proses yang dialaminya itu.



Gambar 3 3. Metode Eksperimen, mengenal sudut dengan memeragakan.
Sumber: belajar.indonesiamengajar.org

- (10) **Metode Resitasi (Pemberian Tugas Belajar)**, merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada pemberian tugas oleh guru kepada peserta didik untuk menyelesaikan sejumlah kecakapan, keterampilan tertentu, Selanjutnya hasil penyelesaian tugas tersebut dipertanggungjawabkan kepada guru. dalam pelaksanaannya peserta didik tidak hanya dapat menyelesaikan di rumah akan tetapi juga dapat menyelesaikan di perpustakaan, laboratorium, ruang praktikum dan lain sebagainya. Metode ini disamping merangsang peserta didik untuk aktif belajar, baik secara individual maupun secara kelompok, juga menanamkan tanggungjawab.



Gambar 3 4. Metode Resitasi, aplikasi skala dengan bangun 3 dimensi.
Sumber: belajar.indonesiamengajar.org

- (11) **Metode Kerja Kelompok**, merupakan metode pembelajaran yang mengkondisikan kelas yang terdiri dari kesatuan individu-individu peserta didik yang memiliki potensi beragam untuk bekerja sama. Guru dapat memanfaatkan ciri khas dan potensi tersebut untuk menjadikan kelas sebagai satu kesatuan (kelompok tersendiri) maupun dengan membaginya menjadi kelompok-kelompok kecil. Kelompok-kelompok tersebut dibentuk untuk memecahkan suatu masalah atau menyelesaikan suatu pekerjaan yang perlu dikerjakan bersama-sama.



Gambar 3 5. Metode belajar kelompok. Sumber: dok. Pribadi

- (12) **Metode Bermain Peran**, adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya.



Gambar 3 6. Bermain Peran, sebagai alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia. Sumber: belajar.indonesiamengajar.org

- (13) **Metode Latihan (*Drill*)**, merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari.
- (14) **Metode Penemuan (*Discovery*)**, adalah metode yang berangkat dari suatu pandangan bahwa peserta didik sebagai subyek disamping sebagai obyek pembelajaran. Ditegaskan pula bahwa peserta didik juga memiliki kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Metode ini berusaha menggabungkan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan peserta didik lebih mandiri, dan reflektif. Dengan demikian metode ini dalam proses belajar mengajar guru memperkenalkan peserta didiknya menemukan sendiri beragam informasi yang dibutuhkan.
- (15) **Metode *Team Teaching***, merupakan metode pembelajaran yang melibatkan dua orang guru atau lebih untuk bekerja sama sebagai sebuah tim dalam mengajar sebuah kelompok belajar. Dalam pembelajaran dengan metode ini, satu kelas dihadapi oleh beberapa orang guru. Tim tidak hanya terdiri atas guru formal saja, tetapi juga atas para guru nonformal dan orang-orang luar yang dianggap perlu sesuai dengan keahlian dan tujuan pembelajaran yang dibutuhkan.
- (16) **Metode *Problem Solving***, merupakan metode pembelajaran yang dilakukan melalui proses kegiatan untuk memahami atau memecahkan permasalahan. Metode ini digunakan untuk merangsang peserta didik berpikir. Karenanya, metode ini akan banyak memanfaatkan metode-metode lain yang dimulai dari pencarian data sampai pada penarikan kesimpulan. Disamping itu, metode ini juga akan melibatkan banyak kegiatan dengan bimbingan dari para pengajar.
- (17) **Metode Proyek**, adalah metode mengajar dimana pendidik harus merancang suatu proyek yang akan diteliti sebagai obyek kajian.

1.1 Metode Pembelajaran pada Peserta Didik Berkebutuhan Khusus

Metode pembelajaran pada peserta didik berkebutuhan khusus menurut Hidayat, Heryana, dan Setiawan (2006: 15-16) adalah sebagai berikut:

- a. **Communication**, maksudnya adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Proses ini mencakup keterampilan verbal dan nonverbal, serta berbagai jenis simbol.
- b. **Task analysis**, analisis tugas adalah prosedur dimana tugas-tugas dipecah ke dalam rangkaian komponen-komponen langkah atau bagian kecil satu tujuan akhir atau sasaran dipecah ke dalam langkah-langkah kecil yang diatur sesuai kerumitannya. Setiap langkah merupakan prasyarat untuk mencapai langkah selanjutnya. Dengan memilih secara hati-hati langkah-langkah yang harus dipelajari peserta didik, guru dapat dengan lebih mudah mengenali apakah peserta didik mengarah pada pencapaian pada satu set tugas yang ditetapkan sebelumnya.
- c. **Direct instruction**, instruksi langsung adalah metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan selangkah-selangkah yang terstruktur dengan cermat, dalam memberikan instruksi atau perintah. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang positif dan dengan demikian dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi untuk berprestasi. Pelajaran disampaikan dalam bentuk yang mudah dipelajari sehingga peserta didik mencapai keberhasilan pada setiap tahap proses. Pelajaran dirancang secara cermat akan memberikan umpan balik untuk mengoreksi dan banyak kesempatan untuk melatih keterampilan tersebut.
- d. **Prompts**, prompts memberikan peserta didik informasi tambahan atau bantuan untuk menjalankan instruksi. Adapun jenis prompts adalah sebagai berikut:

- 1) **Verbal prompts**, adalah bentuk informasi verbal yang memberikan tambahan pada instruksi tugas. Instruksi ini memberi tahu peserta didik apa yang harus dilakukannya. *Verbal prompts* memberikan tambahan informasi mengenai bagaimana mengatasi tugasnya, misal: bila peserta didik belajar menggunakan komputer, instruksinya adalah “nyalakan komputer!”, untuk membuka file, “klik open!”.



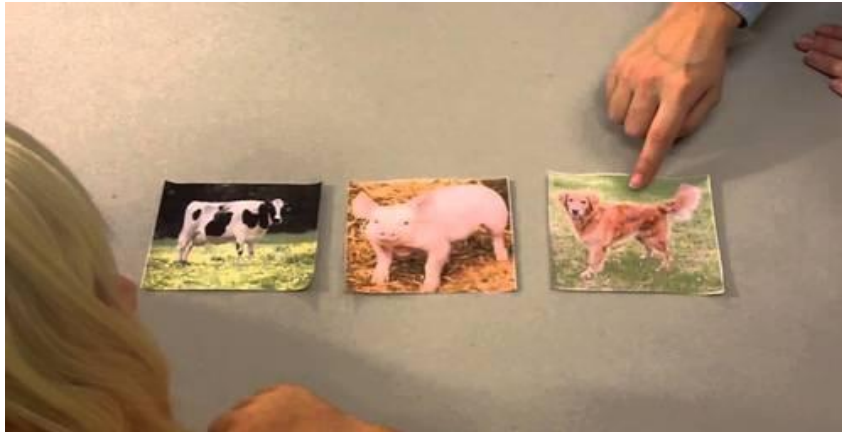
Gambar 3 7. Verbal Prompts. Sumber: mast.edu.ed

- 2) **Modelling**, adalah memberitahu peserta didik apa yang harus dilakukannya atau bagaimana melakukannya dengan mendemonstrasikan tugas. Cara ini dapat digunakan bila peserta didik tidak memahami instruksi verbal tetapi mampu meniru perilaku tanpa bantuan fisik secara langsung.



Gambar 3 8. Modelling. Sumber: asdeducation.com

- 3) **Gestural prompts**, adalah bantuan dalam bentuk insyarat dapat mencakup tangan, lengan, muka, atau gerakan tubuh lainnya yang dapat mengkomunikasikan informasi visual secara spesifik.



Gambar 3 9. Gestural Pompts. Sumber: asdeducation.com

- 4) **Physical prompts**, adalah melibatkan kontak fisik, oleh karena itu prompts ini paling mengganggu dan mencampuri keadaan peserta didik. Seharusnya *Physical prompts* hanya digunakan bila prompts lain tidak memberikan informasi cukup pada peserta didik untuk mengerjakan tugas atau bila peserta didik belum sampai mengembangkan kemampuan fisik yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan tersebut.



Gambar 3 10. Phycical Prompts, melibatkan kontak fisik dalam membantu anak. Sumber: theguardian.com

- e. **Peer tutorial**, adalah dimana seorang peserta didik yang mampu (pintar) dipasangkan dengan temannya yang mengalami kesulitan/hambatan. Di dalam pemasangan seperti ini peserta didik yang mampu bertindak sebagai tutor (pengajar). Pemberian waktu yang sesuai dalam belajar sangat baik bagi anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus lebih lambat perkembangan belajarnya dari teman yang tidak mengalami kesulitan. *Peer tutorial* merupakan strategi yang memberikan waktu akurat dengan keterlibatan peserta didik yang tinggi.



Gambar 3 11. Peer Tutorial. Sumber: mawleyschools.co.uk

- f. **Cooperative learning**, merupakan salah satu cara yang paling efektif dan menyenangkan untuk mengarahkan beberapa peserta didik dengan berbagai derajat kemampuan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan salah satu tugas. *Cooperative learning* mengembangkan lingkungan yang positif dan mendukung, yang mendorong penghargaan pada diri sendiri, menghargai sumbangan orang lain, dan menerima perbedaan individu.



Gambar 3 12. Cooperative Learning. Sumber: coaboardconnection.blogspot.com

3. Teknik Pembelajaran

Selanjutnya metode pembelajaran dijabarkan ke dalam teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalnya, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah peserta didik yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah peserta didiknya terbatas. Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang peserta didiknya tergolong aktif dengan kelas yang peserta didiknya tergolong pasif. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.

Dengan demikian, teknik pembelajaran sifatnya lebih praktis untuk menjalankan suatu metode dan strategi, serta dalam melakukan teknik pembelajaran, lebih bertumpu pada kemampuan dan pribadi peserta didik.

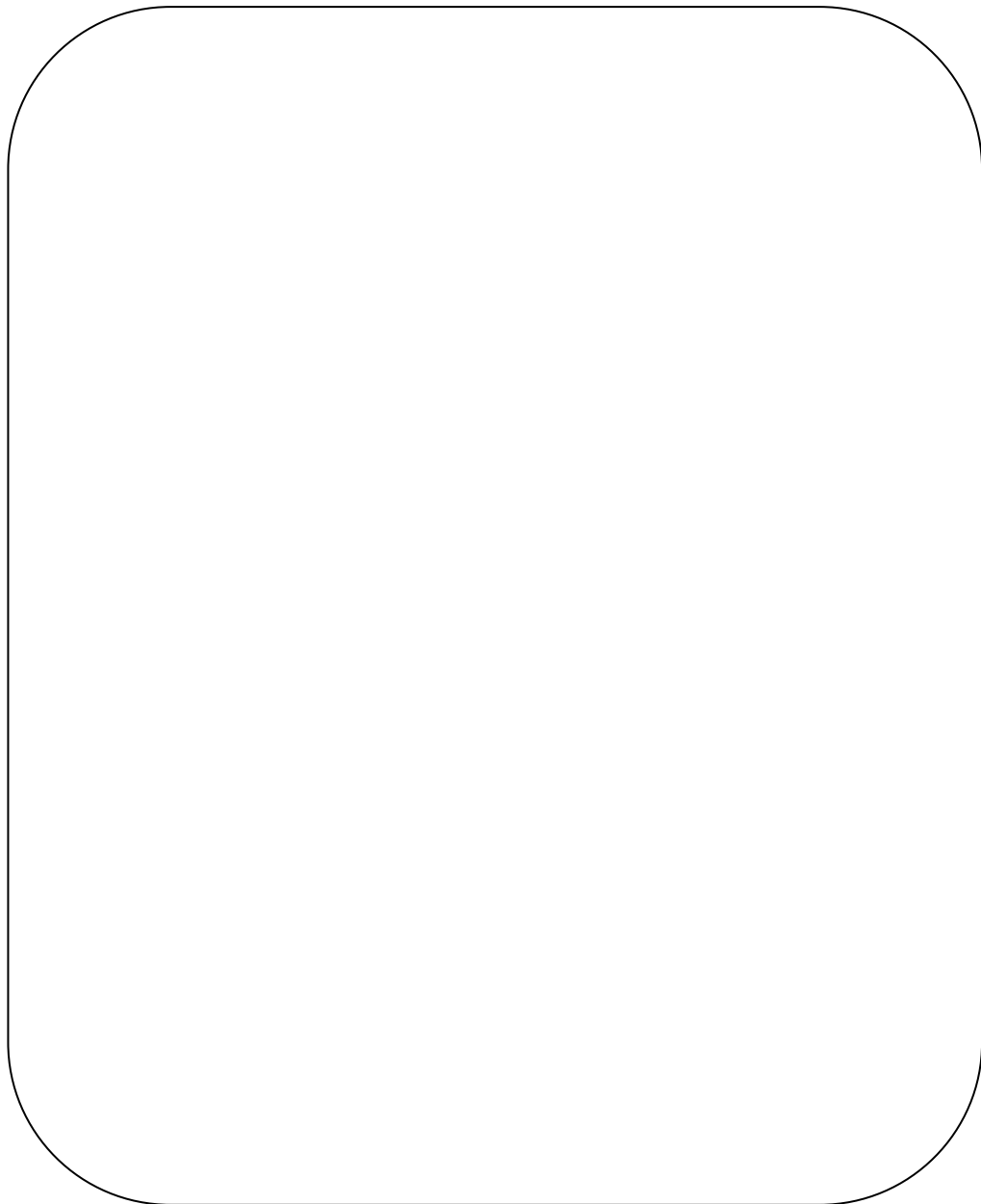
D. Aktivitas Pembelajaran

1. Setelah anda selesai mempelajari uraian kegiatan pembelajaran tiga anda diharapkan terus mendalami materi tersebut. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan, sebagai berikut:
 - a. Baca kembali uraian materi yang ada di kegiatan pembelajarantiga, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut.
 - b. Untuk mendalami materi, buatlah soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda, berkisar 5–10 soal dari materi yang ada di materi pokok dua ini.
 - c. Lakukan diskusi dan pembahasan soal-soal dan kunci jawaban dengan teman dalam kelompok diskusi
2. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikutnya yang dilakukan dalam mempelajari kegiatan pembelajaran ini yaitu meliputi aktivitas individual dan kelompok.
 - a. Aktivitas Individual meliputi:
 - 1) Mengamati dan curah pendapat terhadap topik yang sedang dibahas.
 - 2) mengerjakan latihan/tugas, menyelesaikan masalah/kasus
 - 3) menyimpulkan materi dalam kegiatan pembelajaran 3
 - 4) melakukan refleksi.
 - b. Aktivitas kelompok meliputi:
 - 1) mendiskusikan materi pelatihan
 - 2) bertukar pengalaman (*sharing*) dalam melakukan latihan menyelesaikan masalah/kasus/*window shopping*.
 - 3) Mempresentasikan dan membuat rangkuman.
 - c. Aktivitas diskusi kelompok dengan mengerjakan Lembar Kerja 3

LK-3

**PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, DAN TEKNIK
PEMBELAJARAN**

1. Diskusikan bersama kelompok apa perbedaan antara pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan teknik pembelajaran. Uraikanlah pada kolom di bawah ini!



2. Jelaskan metode pembelajaran bagi peserta didik tunadaksa di bawah ini dan penerapannya dalam pembelajaran!

METODE PEMBELAJARAN BAGI PESERTA DIDIK TUNADAKSA	CONTOH PENERAPAN DALAM PEMBELAJARAN
<i>Communication</i>	
<i>Task Analisis</i>	
<i>Direct Instruction</i>	
<i>Prompt</i>	

E. Latihan/Kasus/Tugas

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar pada soal-soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

1. Bantuan dalam bentuk isyarat dapat mencakup tangan, lengan, muka, atau gerakan tubuh lainnya yang dapat mengkomunikasikan informasi visual secara spesifik, disebut ...
 - A. *Verbal prompts*
 - B. *Gestural prompts*
 - C. *Physical prompts*
 - D. *Peer tutorial*
2. Berikut ini adalah pertimbangan bila menggunakan metode ceramah, kecuali:
 - A. Peserta didik benar-benar memerlukan penjelasan, misalnya karena bahan baru atau guna menghindari kesalahpahaman.
 - B. Benar-benar tidak ada sumber bahan pelajaran bagi peserta didik.
 - C. Bila peserta didik sedikit jumlahnya dan memerlukan berbagai metode dalam menyampaikan pembelajaran.
 - D. Menghadapi peserta didik yang banyak jumlahnya dan bila menggunakan metode lain sukar diterapkan.
3. Metode yang menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu pada peserta didik, disebut...
 - A. Metode eksperimen
 - B. Metode demonstrasi
 - C. Metode *problem solving*
 - D. Metode penemuan
4. Cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik, disebut...
 - A. Metode pembelajaran
 - B. Pendekatan pembelajaran
 - C. Teknik pembelajaran
 - D. Strategi pembelajaran

5. Cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran, disebut...
 - A. Metode pembelajaran
 - B. Pendekatan pembelajaran
 - C. Teknik pembelajaran
 - D. Strategi pembelajaran

F. Rangkuman

1. Istilah pendekatan pembelajaran itu sendiri dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada peserta didik (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).
2. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.
3. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban evaluasi Anda dengan kunci jawaban yang ada di akhir modul. Hitunglah jawaban yang benar. Gunakanlah rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap kegiatan pembelajaran 3.

Jumlah Jawaban yang Benar	
Tingkat Penguasaan =	$\frac{\text{Jumlah Soal}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$

Arti tingkat penguasaan:

- 90 – 100% = baik sekali
- 80 – 89% = baik
- 70 – 79% = cukup
- < 70% = kurang

Apabila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, maka Anda dianggap menguasai kegiatan pembelajaran 3. Bagus! Silakan menuju pada kegiatan pembelajaran 4. Jika tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80% maka Anda harus mengulangi kegiatan pembelajaran 3, terutama bagian yang belum Anda pahami.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 4

PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN MENYENANGKAN (PAIKEM)

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 4, peserta diharapkan memahami dan menguasai tentang Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM).

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 4 tentang Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM), diharapkan Anda dapat:

1. Memahami konsep PAIKEM
2. Memahami tujuan PAIKEM
3. Memahami prinsip-prinsip PAIKEM
4. Memahami karakteristik PAIKEM
5. Memahami ciri PAIKEM
6. Memahami penataan lingkungan dalam PAIKEM

C. Uraian Materi

Setiap guru pasti menginginkan pembelajarannya dapat dimengerti oleh semua peserta didiknya. Demikian pula halnya dengan peserta didik. Dalam belajar di kelas peserta didik tentunya menginginkan pembelajaran yang tidak monoton, tidak menakutkan dan menyenangkan. Lalu bagaimana pembelajaran sebaiknya dilakukan oleh guru? Dalam kegiatan pembelajaran 4 ini akan dibahas materi tentang Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). Dengan materi PAIKEM ini diharapkan tercipta sebuah pembelajaran yang lebih bermakna, yang

memungkinkan peserta didik berhasil mengembangkan potensinya menjadi lebih besar.

1. Konsep Pembelajaran PAIKEM

PAIKEM, mengandung makna pembelajaran yang dirancang agar mengaktifkan anak, mengembangkan kreativitas sehingga efektif namun tetap menyenangkan. Selain itu juga, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif/bermakna yang mampu memberikan peserta didik keterampilan, pengetahuan dan sikap untuk hidup.

PAIKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Dalam PAIKEM digunakan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis kompetensi. Pembelajaran berbasis kompetensi adalah pembelajaran yang dilakukan dengan orientasi pencapaian kompetensi peserta didik. Sehingga muara akhir hasil pembelajaran adalah meningkatnya kompetensi peserta didik yang dapat diukur dalam pola sikap, pengetahuan, dan keterampilannya.

2. Tujuan PAIKEM

Pembelajaran berbasis PAIKEM membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir tahap tinggi, berpikir kritis dan berpikir kreatif (*critical* dan *creative thinking*). Berpikir kritis adalah suatu kecakapan nalar secara teratur, kecakapan sistematis dalam menilai, memecahkan masalah menarik keputusan, memberi keyakinan, menganalisis asumsi dan pencarian ilmiah. Berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian (*originality*), ketajaman pemahaman (*insight*) dalam mengembangkan sesuatu (*generating*). Kemampuan memecahkan masalah merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Dalam pembelajaran pemecahan masalah, peserta didik secara individual atau kelompok diberi tugas untuk memecahkan suatu masalah. Jika memungkinkan masalah diidentifikasi dan dipilih oleh peserta didik sendiri. Masalah yang diidentifikasi hendaknya yang penting dan mendesak untuk diselesaikan serta sering dilihat atau diamati oleh peserta didik sendiri, umpamanya masalah kemiskinan, kejahatan,

kemacetan lalu lintas, pembusukan makanan, wabah penyakit, kegagalan panen, pemalsuan produk, atau soal-soal dalam setiap mata pelajaran yang membutuhkan analisis dan pemahaman tingkat tinggi.

3. Prinsip-Prinsip PAIKEM

Prinsip pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang merujuk pada pembelajaran dengan basis kompetensi memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Berpusat pada peserta didik agar mencapai kompetensi yang diharapkan.
- b. Integral agar kompetensi yang dirumuskan tercapai secara utuh. Aspek kompetensi yang terdiri dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan terintegrasi menjadi satu kesatuan.
- c. Pembelajaran dilakukan dengan sudut pandang adanya keunikan individual.
- d. Pembelajaran dilakukan secara bertahap dan terus menerus menerapkan prinsip pembelajaran tuntas sehingga mencapai ketuntasan yang ditetapkan.
- e. Pembelajaran dihadapkan pada situasi pemecahan masalah, sehingga peserta didik menjadi pembelajar yang kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi.
- f. Pembelajaran dilakukan dengan multi strategi dan multimedia sehingga memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik.

4. Karakteristik PAIKEM

Pembelajaran PAIKEM berfokus pada peserta didik, makna, aktivitas, pengalaman dan kemandirian peserta didik, serta konteks kehidupan dan lingkungan. Pembelajaran PAIKEM ini memiliki 4 karakteristik yaitu: **mengalami, komunikasi, interaksi dan refleksi.**

- a. Mengalami (pengalaman belajar) antara lain:
 - 1) Melakukan pengamatan.
 - 2) Melakukan percobaan.
 - 3) Melakukan penyelidikan.
 - 4) Melakukan wawancara.
 - 5) Peserta didik belajar banyak melalui berbuat.
 - 6) Pengalaman langsung mengaktifkan banyak indera.
- b. Komunikasi, bentuknya antara lain:
 - 1) Mengemukakan pendapat.
 - 2) Presentasi laporan.
 - 3) Memajangkan hasil kerja.
 - 4) Ungkap gagasan.
- c. Interaksi, bentuknya antara lain:
 - 1) Diskusi.
 - 2) Tanya jawab.
 - 3) Lempar lagi pertanyaan.
 - 4) Kesalahan makna berpeluang terkoreksi.
 - 5) Makna yang terbangun semakin mantap.
 - 6) Kualitas hasil belajar meningkat.
- d. Kegiatan Refleksi yaitu memikirkan kembali apa yang diperbuat/ dipikirkan.
 - 1) Mengapa demikian?
 - 2) Apakah hal itu berlaku untuk ...?
 - 3) Untuk perbaikan gagasan/makna.
 - 4) Untuk tidak mengulangi kesalahan.
 - 5) Peluang lahirkan gagasan baru.

Dari karakteristik PAIKEM tersebut, maka guru perlu memberikan dorongan kepada peserta didik untuk menggunakan otoritas atau haknya dalam membangun gagasan. Tanggung jawab belajar, memang berada pada diri peserta didik, tetapi guru bertanggung jawab dalam memberikan situasi yang mendorong prakarsa, motivasi, perhatian, persepsi, retensi, dan transfer dalam belajar, sebagai bentuk tanggung jawab peserta didik untuk belajar sepanjang hayat.

5. Ciri Pembelajaran PAIKEM

Ciri pembelajaran yang disebut PAIKEM antara lain menggunakan multi metode dan multi media, melibatkan semua indera, dengan praktik dan bekerja dalam tim, memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Pembelajaran juga perlu melibatkan multi aspek yaitu logika, kinestika, estetika dan etika.

Dengan kata lain pembelajaran perlu mengaktifkan peserta didik dan guru, membuat kreatif pembelajarannya, hasilnya efektif dan tentu saja semua berlangsung dengan menyenangkan.

6. Penataan Lingkungan Dalam Pembelajaran PAIKEM

a. Kelas Bernuasa PAIKEM

Kelas-kelas yang sudah menerapkan PAIKEM menunjukkan situasi dan kondisi yang berbeda dari kelas sebelumnya. Untuk mewujudkan kelas yang bernuansa PAIKEM, diperlukan dukungan dari berbagai pihak.

Penataan ruang kelas dapat mendukung atau menghambat kegiatan pembelajaran aktif. Ruang kelas perlu ditata sedemikian rupa sehingga dapat mendukung efektifitas pembelajaran. Ada banyak model penataan kelas sesuai dengan tujuan dan kegiatan pembelajaran serta keadaan nyata di kelas. Jumlah peserta didik, bentuk meja kursi dan perabotan yang lain akan menjadi pertimbangan dalam menata kelas.

Cara penataan kelas dapat berubah-ubah tergantung pada kegiatan pembelajarannya. Tata-letak fisik kelas pada umumnya bersifat sementara, luwes dan sesuai dengan kenyataan. Artinya guru dapat mengadakan perubahan setiap saat sesuai dengan kebutuhan dan kesesuaian dengan materi ajarnya.

Ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam melakukan penataan kelas yang bernuansa PAIKEM, yaitu:

- a) **Mobilitas**
Kemudahan bergerak baik bagi guru untuk berkeliling memantau proses belajar peserta didik dan memberikan bantuan. Kemudahan bergerak bagi peserta didik untuk berbagai keperluan di kelas.
- b) **Aksesibilitas**
Kemudahan bagi semua pihak untuk menjangkau berbagai hal seperti alat bantu belajar dan sumber belajar yang ada di kelas.
- c) **Komunikasi**
Kemudahan guru dan peserta didik untuk mengungkapkan gagasan, pikiran dan perasaan melalui berbagai kegiatan berkomunikasi baik secara berkelompok atau klasikal.
- d) **Interaksi**
Kemudahan bagi semua peserta didik dan guru untuk saling berinteraksi untuk berbagai kegiatan dan kepentingan.
- e) **Dinamika**
Suasana kelas tidak monoton dengan satu model penataan untuk berbagai kegiatan pembelajaran dari berbagai mata pelajaran. Model penataan selalu berubah dan berkembang sesuai dengan mata pelajaran, tujuan, kegiatan pembelajaran.

b. Lingkungan sebagai Media dan Sumber Belajar

Salah satu ciri pembelajaran kontekstual adalah pemanfaatan sumber belajar (termasuk media) yang sesuai dengan pengalaman hidup peserta didik. Hal ini tidak hanya membangkitkan minat dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar akan tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran karena objek yang mereka pelajari sesuai dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik dan bersentuhan langsung dengan lingkungan hidup keseharian mereka. Oleh karena itu, setiap guru diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka di dalam memilih, mengelompokkan, dan memanfaatkan berbagai objek yang terdapat di lingkungan kelas, sekolah atau di luar sekolah sebagai sumber belajar anak sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya. Lebih lanjut, guru diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk memanfaatkan lingkungan hidup mereka sebagai salah satu sumber belajar yang efektif.

Dampak dari pemanfaatan lingkungan dapat meningkatkan potensi perkembangan peserta didik, di antaranya perkembangan fisik/motorik, keterampilan sosial dan pengetahuan budaya, perkembangan emosional serta intelektual.

a) Perkembangan Fisik/Motorik

Di luar ruangan bisa menjadi situasi dari banyak kegiatan dan kesempatan belajar bagi peserta didik, namun, bagi kebanyakan peserta didik, peran terpentingnya adalah untuk merangsang perkembangan serta pertumbuhan fisik. Kegiatan pendidikan fisik juga memberi peserta didik kesempatan untuk menjadi lebih sosial, mempelajari peraturan-peraturan, belajar kemandirian, mengembangkan rasa percaya diri, tumbuh secara intelektual dan menyelesaikan masalah-masalah. Sebuah program yang terencana untuk latihan fisik adalah bagian penting dari program masa awal anak-anak.

Lingkungan di luar ruangan mengundang banyak perkembangan otot, dengan kebebasan bergerak secara alami seperti berlari, melompat dan menggerakkan seluruh tubuhnya dengan cara-cara yang tidak terbatas.

Kemampuan motorik juga dikembangkan sejalan dengan peserta didik menggali pasir dan tanah, menuangkan air, mengambil dan mengumpulkan batu-batu, dedaunan atau benda-benda kecil lainnya dan bermain permainan di luar ruangan.

- b) **Perkembangan Keterampilan Sosial dan Pengetahuan Budaya**
Lingkungan di luar ruangan secara alami mendorong interaksi di antara peserta didik begitu juga di antara orang-orang dewasa dan anak-anak. Beberapa peserta didik yang mungkin pendiam ketika berada di dalam ruangan mungkin akan lebih mudah bergaul ketika berada di luar ruangan. Karena keadaan berubah antara di luar dan dalam ruangan, guru mampu mengamati peserta didik di situasi sosial yang berbeda dan memahami mereka lebih jauh.
- c) **Perkembangan emosional**
Menguasai banyak tantangan yang ditawarkan di lingkungan luar ruangan membuat peserta didik mengembangkan rasa percaya diri yang positif, peserta didik merasa aman terhadap dirinya sendiri ketika mereka sampai di atas perosotan, melihat sebuah tanaman tumbuh dari biji yang mereka tanam, atau membangun sebuah bangunan kayu dengan beberapa temannya.
- d) **Perkembangan Intelektual**
Peserta didik belajar melalui interaksi langsung dengan benda-benda dan ide-ide. Lingkungan di luar ruangan menawarkan kepada guru kesempatan untuk menguatkan kembali konsep-konsep seperti warna, angka bentuk dan ukuran.

Banyak warna alami yang berada di luar ruangan untuk diamati peserta didik (bunga, dedaunan, langit, gedung). Terdapat benda-benda untuk dihitung. Perkembangan bahasa dikembangkan di lingkungan luar ruangan. Banyak hal yang bisa dilihat, disentuh dan membuat peserta didik secara alami menambah pengetahuannya.

Media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan dalam proses penyampaian informasi Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret) berdasarkan kenyataan yang ada di lingkungan hidupnya, kemudian melalui benda-benda tiruan, dan selanjutnya sampai kepada lambang-lambang verbal (abstrak). Untuk kondisi seperti inilah kehadiran media pembelajaran sangat bermanfaat. Dalam posisinya yang sedemikian rupa, media akan dapat merangsang keterlibatan beberapa alat indera. Di samping itu, memberikan solusi untuk memecahkan persoalan berdasarkan tingkat keabstrakan pengalaman yang dihadapi pebelajar

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik (Hamalik, 1986). Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu.

c. Pengelolaan Pajangan

Salah satu ciri pembelajaran aktif dan efektif adalah mendorong peserta didik untuk produktif. Di setiap akhir pembelajaran peserta didik akan memproduksi berbagai karya, mungkin dalam bentuk karya 3 dimensi atau karya 2 dimensi (misal, dalam bentuk laporan percobaan, wawancara, observasi, diskusi pemecahan masalah, puisi, surat, grafik, diagram dan sebagainya). Karya tersebut

merupakan salah satu bentuk aktualisasi peserta didik yang perlu dipublikasikan salah satunya dalam bentuk pajangan kelas. Untuk menata karya-karya peserta didik tersebut diperlukan keterampilan tertentu, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk berkarya lebih baik dan bermakna bagi peserta didik lain dan juga sebagai refleksi diri mereka.

Pajangan kelas bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dengan pendidikan di sekolah seperti peserta didik, guru, kepala sekolah, pengawas sekolah dan dinas pendidikan.

a. Apa manfaat pajangan?

- 1) Kelas terlihat hidup dan menarik.
- 2) Kelas menunjukkan peserta didik produktif.
- 3) Sebagai ajang kreativitas peserta didik.
- 4) Sebagai alat untuk motivasi peserta didik untuk terus berkarya yang lebih baik.
- 5) Ajang kompetisi yang sehat untuk memacu belajar dan bekerja keras.
- 6) Sebagai umpan balik bagi peserta didik itu sendiri untuk melihat kekuatan dan kekurangan.
- 7) Sebagai alat bantu belajar untuk mengajar suatu pokok bahasan.
- 8) Sebagai alat komunikasi antar peserta didik ke guru dan masyarakat.
- 9) Sebagai bukti otentik perkembangan kemajuan belajar peserta didik.
- 10) Berfungsi sebagai salah satu alat penilaian.
- 11) Sebagai sumber belajar secara insidental (karena sering melihat jadi belajar sesuatu).



Gambar 4 1. Contoh pajangan di kelas

- b. Apa saja yang bisa dipajang?
Karya individu peserta didik, berupa cerita pengalaman, surat, puisi, pidato, dialog, naskah drama, laporan percobaan, observasi, wawancara, penemuan pola, rumus, pemecahan masalah matematika, bangun ruang, bangun datar, simetri lipat dan putar, peta, diagram, grafik, gambar, hasil kerajinan atau yang lain; Alat bantu belajar buatan guru; alat bantu belajar jadi (beli).
- c. Apa saja yang bisa dipajang?
 - 1) Gambar – gambar sebagai alat bantu belajar/mengajar.
 - 2) Alat peraga buatan peserta didik dan guru.
 - 3) Buku –buku referensi yang relevan.
 - 4) Karya peserta didik.
- d. Apa yang seharusnya tidak dipajang?
 - 1) Hasil ulangan peserta didik.
 - 2) Lembar kerja.
 - 3) Latihan rutin.
- e. Bagaimana cara memajangkannya?
 - 1) Ditempel pada tempat yang sudah disiapkan ditembok dalam kelas atau di luar kelas dalam bentuk dua dimensi.
 - 2) Hasil karya peserta didik dipajang secara individual tidak dalam bentuk terbendel.
 - 3) Diletakkan di meja dalam bentuk tiga dimensi.

- 4) Digantung di pojok-pojok kelas, di langit-langit atau di tempat strategis di kelas.
 - 5) Relevan dengan topik atau materi pembelajaran.
 - 6) Disusun secara logis dalam: satu tema atau kelompok peserta didik, mata pelajaran atau jenis kelompok yang lain. Diberi label judul juga lebih menarik.
 - 7) Contoh yang baik: rapi, akurat, dan karya peserta didik terbaik.
- f. Apa kriteria pajangan baik?
- 1) Tulisan jelas mudah dipahami orang lain dan isinya bermakna.
 - 2) Memiliki identitas (tanggal dan nama si pembuat).
 - 3) Menarik perhatian orang untuk membacanya.
 - 4) Terbaca sesuai jarak pandang peserta didik dan tidak terlalu tinggi.
 - 5) Tertata rapi tidak ditumpuk, indah, bersih, menarik dan bermakna.
 - 6) Perkembangan baru bukan sesuatu yang sudah usang .



Gambar 4 2. Contoh pajangan di kelas

- g. Berapa lama pajangan harus diganti?
- 1) Maksimal setelah selesai 1 kompetensi dasar.
 - 2) Setiap ada tema baru.

D. Aktivitas Pembelajaran

1. Setelah anda selesai mempelajari uraian kegiatan pembelajaran 4, anda diharapkan terus mendalami materi tersebut. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan, sebagai berikut:
 - a. Baca kembali uraian materi yang ada di materi pokok dua, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut.
 - b. Untuk mendalami materi, buatlah soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda, berkisar 5–10 soal dari materi yang ada di materi pokok dua ini.
 - c. Lakukan diskusi dan pembahasan soal-soal dan kunci jawaban dengan teman dalam kelompok diskusi

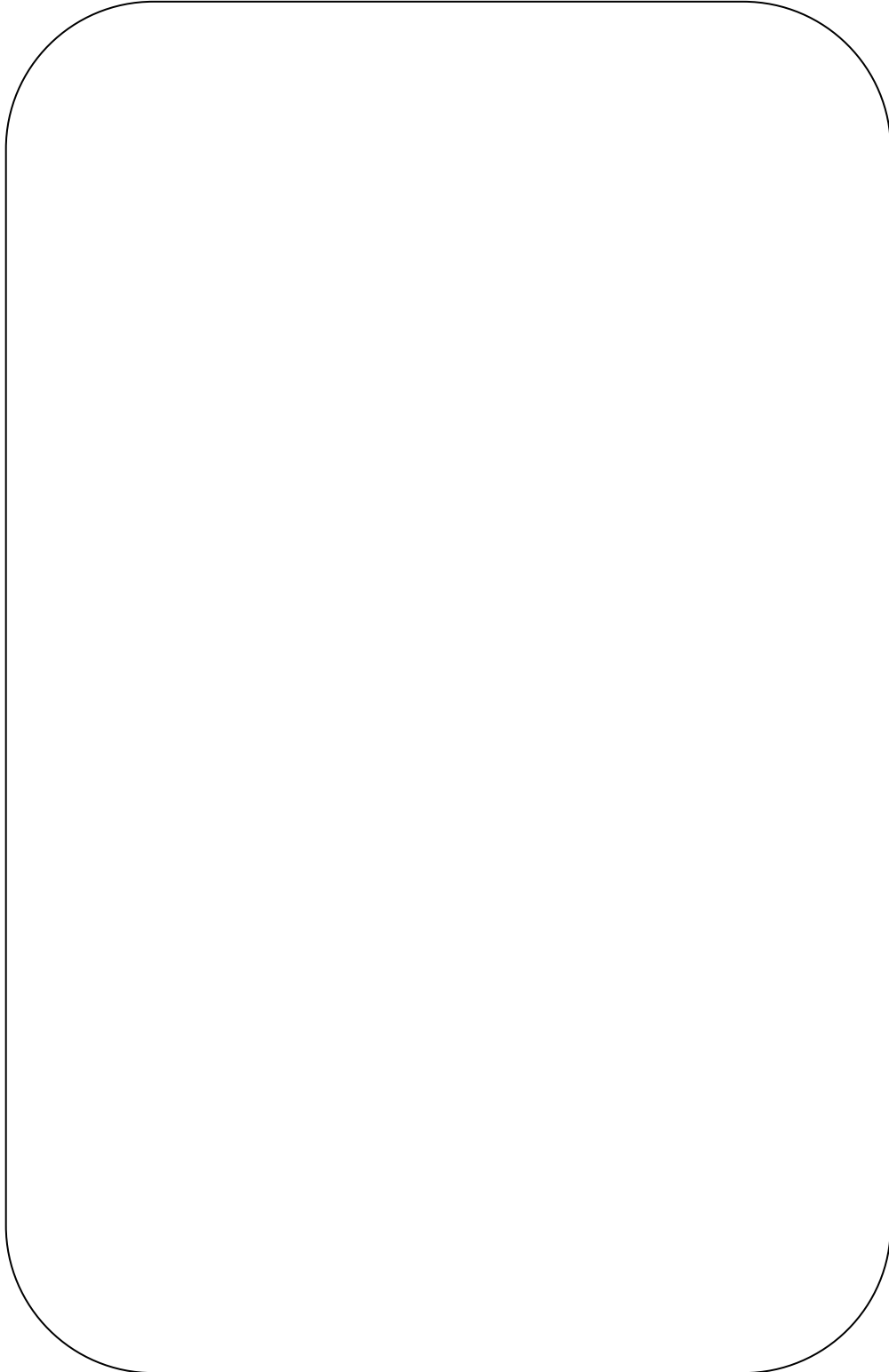
2. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikutnya yang dilakukan dalam mempelajari kegiatan pembelajaran ini yaitu meliputi aktivitas individual dan kelompok.
 - a. Aktivitas Individual meliputi:
 - 1) Mengamati dan curah pendapat terhadap topik yang sedang dibahas.
 - 2) mengerjakan latihan/tugas, menyelesaikan masalah/kasus
 - 3) menyimpulkan materi dalam kegiatan pembelajaran 4
 - 4) melakukan refleksi.
 - b. Aktivitas kelompok meliputi:
 - 1) mendiskusikan materi pelatihan
 - 2) bertukar pengalaman (*sharing*) dalam melakukan latihan menyelesaikan masalah/kasus/*window shopping*.
 - 3) Mempresentasikan dan membuat rangkuman.
 - c. Aktivitas diskusi kelompok dengan mengerjakan Lembar Kerja 4

PAIKEM

1. Berdasarkan ciri pendekatan pembelajaran PAIKEM, berikanlah contoh penerapannya dalam pembelajaran peserta didik tunadaksa!

No.	Pendekatan Pembelajaran PAIKEM	Contoh Penerapan dalam Pembelajaran Peserta Didik Tunadaksa
1.	Pembelajaran yang aktif	
2.	Pembelajaran yang inovatif	
3.	Pembelajaran yang kreatif	
4.	Pembelajaran yang efektif	
5.	Pembelajaran yang menyenangkan	

2. Berdasarkan prinsip penataan kelas bernuansa PAIKEM, gambarkanlah penataan kelas bernuansa PAIKEM bagi peserta didik tunadaksa!



3. Uraikanlah dampak dari pemanfaatan lingkungan berikut ini agar dapat meningkatkan potensi perkembangan peserta didik tunadaksa!

No.	Aspek	Dampak pemanfaat lingkungan bagi Peserta Didik Tunadaksa
1.	Perkembangan Fisik/Motorik	
2.	Keterampilan Sosial	
3.	Pengetahuan Budaya	
4.	Perkembangan Emosional	
5.	Perkembangan Intelektual	

E. Latihan/Kasus/Tugas

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar pada soal-soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

1. Yang merupakan ciri mengalami dalam pembelajaran PAIKEM, yaitu
 - A. melakukan percobaan
 - B. memajukan hasil kerja
 - C. tanya jawab
 - D. perbaikan gagasan/makna
2. Pembelajaran yang perlu mengaktifkan semua peserta didik dan guru, baik secara fisik (termasuk segenap indera) maupun mental, bahkan moral dan spiritual disebut...
 - A. Pembelajaran yang inovatif
 - B. Pembelajaran yang kreatif
 - C. Pembelajaran yang aktif
 - D. Pembelajaran yang menyenangkan
3. Berikut ini manakah yang tidak boleh dipajang dalam pengelolaan pajangan di kelas...
 - A. Hasil karya peserta didik
 - B. Hasil ulangan
 - C. Alat peraga yang dibuat guru
 - D. Buku referensi
4. Penataan kelas yang bernuansa PAIKEM bagi peserta didik tunadaksa, yang berarti kemudahan bergerak bagi peserta didik untuk berbagai keperluan di kelas adalah
 - A. Mobilitas
 - B. Interaksi
 - C. Komunikasi
 - D. Dinamika
5. Karakteristik pendekatan pembelajaran PAIKEM yang termasuk dalam karakteristik interaksi adalah ...
 - A. Presentasi laporan
 - B. Memajukan hasil kerja

- C. Melakukan percobaan
- D. Diskusi

F. Rangkuman

1. PAIKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. PAIKEM, mengandung makna pembelajaran yang dirancang agar mengaktifkan peserta didik, mengembangkan kreativitas sehingga efektif namun tetap menyenangkan.
2. Tujuan pembelajaran PAIKEM adalah membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir tahap tinggi, berpikir kritis dan berpikir kreatif (*critical dan creative thinking*).
3. Prinsip–prinsip pembelajaran PAIKEM adalah sebagai berikut: 1) berpusat pada peserta didik; 2) Integral agar kompetensi yang dirumuskan dalam KI dan KD tercapai secara utuh; 3) Pembelajaran dilakukan dengan sudut pandang adanya keunikan individual; 4) Pembelajaran dilakukan secara bertahap dan terus menerus menerapkan prinsip pembelajaran tuntas sehingga mencapai ketuntasan yang ditetapkan; 5) Pembelajaran dihadapkan pada situasi pemecahan masalah, sehingga peserta didik menjadi pembelajar yang kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi; 6) Pembelajaran dilakukan dengan multi strategi dan multimedia sehingga memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik.
4. Pembelajaran PAIKEM ini memiliki 4 karakteristik/ciri yaitu: **mengalami, komunikasi, interaksi dan refleksi.**
5. Ciri pembelajaran yang disebut PAIKEM antara lain menggunakan multi metode dan multi media, melibatkan semua indera, dengan praktik dan bekerja dalam tim, memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Pembelajaran juga perlu melibatkan multi aspek yaitu logika, kinestika, estetika dan etika. Dengan kata lain pembelajaran perlu mengaktifkan peserta didik dan guru, membuat kreatif pembelajarannya, hasilnya efektif dan tentu saja semua berlangsung dengan menyenangkan.

6. Penataan ruang kelas diharapkan dapat mendukung kegiatan pembelajaran aktif. Ruang kelas perlu ditata sedemikian rupa sehingga dapat mendukung efektifitas pembelajaran. Ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam melakukan penataan kelas yang bernuansa PAIKEM, yaitu: mobilitas, aksesibilitas, komunikasi, interaksi, dan dinamika.
7. Pemanfaatan sumber belajar (termasuk media) yang sesuai dengan pengalaman hidup peserta didik, tidak hanya membangkitkan minat dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar akan tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran karena objek yang mereka pelajari sesuai dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik dan bersentuhan langsung dengan lingkungan hidup keseharian mereka. Dampak dari pemanfaatan lingkungan dapat meningkatkan potensi perkembangan peserta didik, di antaranya perkembangan fisik/motorik, keterampilan sosial dan pengetahuan budaya, perkembangan emosional serta intelektual.
8. Media pembelajaran sangat bermanfaat, media akan dapat merangsang keterlibatan beberapa alat indera. Di samping itu, memberikan solusi untuk memecahkan persoalan berdasarkan tingkat keabstrakan pengalaman yang dihadapi pembelajar.
9. Di setiap akhir pembelajaran peserta didik akan memproduksi berbagai karya, Karya tersebut merupakan salah satu bentuk aktualisasi peserta didik yang perlu dipublikasikan salah satunya dalam bentuk pajangan kelas. Untuk menata karya-karya peserta didik tersebut diperlukan keterampilan tertentu, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk berkarya lebih baik dan bermakna bagi peserta didik lain dan juga sebagai refleksi diri mereka.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban evaluasi Anda dengan kunci jawaban yang ada di akhir modul. Hitunglah jawaban yang benar. Gunakanlah rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap kegiatan pembelajaran 4.

Jumlah Jawaban yang Benar	
Tingkat Penguasaan = _____	X 100%
Jumlah Soal	

Arti tingkat penguasaan: 90 – 100% = baik sekali

80 – 89% = baik

70 – 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, maka Anda dianggap menguasai kegiatan pembelajaran 4. Bagus! Silakan menuju pada kegiatan pembelajaran 5. Jika tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80% maka Anda harus mengulangi kegiatan pembelajaran 4, terutama bagian yang belum Anda pahami.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 5

PENDEKATAN PEMBELAJARAN SAINTIFIK

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 5, peserta diharapkan dapat menguasai dan memahami tentang pendekatan pembelajaran saintifik.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 5 tentang pendekatan pembelajaran saintifik, diharapkan Anda dapat:

1. Memahami konsep pendekatan pembelajaran saintifik
2. Memahami langkah-langkah pendekatan pembelajaran saintifik

C. Uraian Materi

1. Konsep Pendekatan Pembelajaran Saintifik

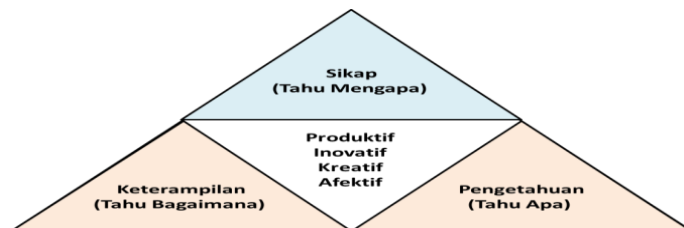
Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan. Pendekatan saintifik dapat menggunakan beberapa strategi seperti pembelajaran kontekstual. Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memiliki nama, ciri, sintak, pengaturan, dan budaya misalnya *Discovery Learning*, *Project-Based Learning*, *Problem-Based Learning*, *Inquiry Learning*.

Dalam mengimplementasikan pendekatan saintifik, materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata. Penjelasan guru, respon peserta didik, dan interaksi edukatif guru-peserta didik terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis. Mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir secara kritis,

analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran. Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan.

2. Langkah-langkah Pembelajaran Pendekatan Saintifik

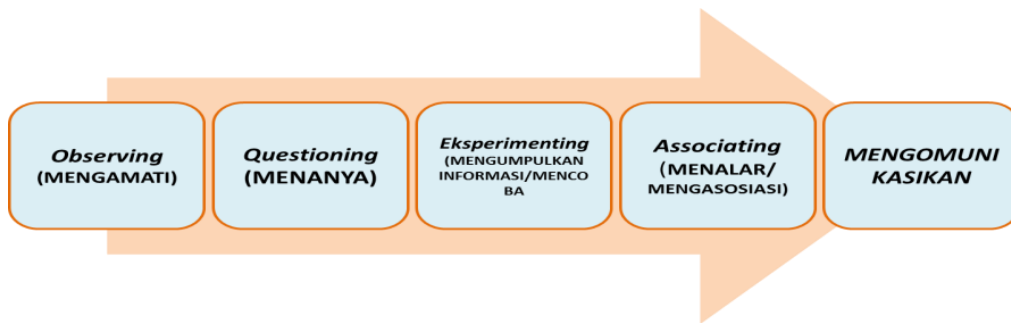
Proses pembelajaran menyentuh tiga ranah, yaitu: sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Ranah sikap menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu mengapa.” Ranah keterampilan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu bagaimana”. Ranah pengetahuan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu apa.” Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.



Gambar 5 1. Ranah Proses Pembelajaran

Pelaksanaan pendekatan saintifik/pendekatan berbasis proses keilmuan merupakan pengorganisasian pengalaman belajar dengan urutan logis meliputi proses pembelajaran melalui:

- a. Mengamati;
- b. Menanya;
- c. Mengumpulkan informasi/mencoba;
- d. Menalar/mengasosiasi; dan
- e. Mengomunikasikan.



Gambar 5 2. Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuwan lebih mengedepankan penalaran induktif (*inductive reasoning*) dibandingkan dengan penalaran deduktif (*deductive reasoning*). Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik. Sebaliknya, penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan.

Pendekatan saintifik meliputi lima pengalaman belajar sebagaimana tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 5 1 Deskripsi langkah pembelajaran dalam pendekatan saintifik

Langkah Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Bentuk Hasil Belajar
Mengamati (<i>observing</i>)	Mengamati dengan indera (membaca, mendengar, menyimak, melihat, menonton, dan sebagainya) dengan atau tanpa alat.	Perhatian pada waktu mengamati suatu objek/membaca suatu tulisan/mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu (<i>on task</i>) yang digunakan untuk mengamati.

Menanya (<i>questioning</i>)	Membuat dan mengajukan pertanyaan, tanya jawab, berdiskusi tentang informasi yang belum dipahami, informasi tambahan yang ingin diketahui, atau sebagai klarifikasi.	Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan peserta didik (pertanyaan faktual, konseptual, prosedural, dan hipotetik).
Mengumpulkan informasi/mencoba (<i>experimenting</i>)	Mengeksplorasi, mencoba, berdiskusi, mendemonstrasikan, meniru bentuk/gerak, melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengumpulkan data dari nara sumber melalui angket, wawancara, dan memodifikasi/ menambah/ mengembangkan.	Jumlah dan kualitas sumber yang dikaji/ digunakan, kelengkapan informasi, validitas informasi yang dikumpulkan, dan instrumen/alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
Menalar/Mengasosiasi (<i>associating</i>)	Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan, menganalisis data dalam bentuk membuat kategori, mengasosiasi atau menghubungkan fenomena/ informasi yang terkait dalam rangka menemukan suatu pola, dan menyimpulkan	Mengembangkan interpretasi, argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari dua fakta/konsep, interpretasi argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan lebih dari dua fakta/konsep/teori, menyintesis dan argumentasi serta kesimpulan keterkaitan antarberbagai jenis fakta/konsep/teori/ pendapat; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi, dan kesimpulan yang menunjukkan hubungan fakta/konsep/teori dari dua sumber atau lebih yang tidak bertentangan; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi dan kesimpulan dari konsep/teori/pendapat yang berbeda dari berbagai jenis sumber.

Mengomunikasikan (<i>communicating</i>)	Menyajikan laporan dalam bentuk bagan, diagram, atau grafik; menyusun laporan tertulis; dan menyajikan laporan meliputi proses, hasil, dan kesimpulan secara lisan	Menyajikan hasil kajian (dari mengamati sampai menalar) dalam bentuk tulisan, grafis, media elektronik, multi media dan lain-lain
--	--	---

a. Mengamati

Metode mengamati mengutamakan kebermanaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermanaknaan yang tinggi. Dengan metode observasi peserta didik menemukan fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Kegiatan mengamati dalam pembelajaran dilakukan dengan menempuh langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Menentukan objek apa yang akan diobservasi
- 2) Membuat pedoman observasi sesuai dengan lingkup objek yang akan diobservasi
- 3) Menentukan secara jelas data-data apa yang perlu diobservasi, baik primer maupun sekunder
- 4) Menentukan di mana tempat objek yang akan diobservasi
- 5) Menentukan secara jelas bagaimana observasi akan dilakukan untuk mengumpulkan data agar berjalan mudah dan lancar
- 6) Menentukan cara dan melakukan pencatatan atas hasil observasi, seperti menggunakan buku catatan, kamera, tape recorder, video perekam, dan alat-alat tulis lainnya.

Secara lebih luas, alat atau instrumen yang digunakan dalam melakukan observasi, dapat berupa daftar cek (*checklist*), skala rentang (*rating scale*), catatan anekdotan (*anecdotal record*), catatan berkala, dan alat mekanikal (*mechanical device*). Daftar cek dapat berupa suatu daftar yang berisikan nama-nama subjek, objek, atau

faktor- faktor yang akan diobservasi. Skala rentang, berupa alat untuk mencatat gejala atau fenomena menurut tingkatannya.

b. Menanya

Pada kurikulum 2013 kegiatan menanya diharapkan muncul dari peserta didik. Kegiatan belajar menanya dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik). Menanya dapat juga tidak diungkapkan, tetapi dapat saja ada di dalam pikiran peserta didik. Untuk memancing peserta didik mengungkapkannya guru harus memberi kesempatan mereka untuk mengungkapkan pertanyaan. Kegiatan bertanya oleh guru dalam pembelajaran juga sangat penting, sehingga tetap harus dilakukan.

Pertanyaan guru yang baik dan benar menginspirasi peserta didik untuk memberikan jawaban yang baik dan benar pula. Guru harus memahami kualitas pertanyaan, sehingga menggambarkan tingkatan kognitif seperti apa yang akan disentuh, mulai dari yang lebih rendah hingga yang lebih tinggi. Bobot pertanyaan yang menggambarkan tingkatan kognitif yang lebih rendah hingga yang lebih tinggi disajikan berikut ini.

Tabel 5 2. Tingkatan pertanyaan kognitif

Tingkatan	Subtingkatan	Kata-kata kunci pertanyaan	
Kognitif yang lebih rendah	Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa... ▪ Siapa... ▪ Kapan... ▪ Di mana... ▪ Sebutkan... ▪ Jodohkan... 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ pasangkan... ▪ Persamaan kata... ▪ Golongkan... ▪ Berilah nama... ▪ Dll.
	Pemahaman (<i>comprehension</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Terangkanlah... ▪ Bedakanlah... ▪ Terjemahkanlah... ▪ Simpulkan... 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bandingkan... ▪ Ubahlah... ▪ Berikanlah interpretasi...

Tingkatan	Subtingkatan	Kata-kata kunci pertanyaan	
	Penerapan (<i>application</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Gunakanlah... Tunjukkanlah... Buatlah... Demonstrasikanlah... 	<ul style="list-style-type: none"> Carilah hubungan... Tulislah contoh... Siapkanlah... Klasifikasikanlah...
Kognitif yang lebih tinggi	Analisis (<i>analysis</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Analisislah... Kemukakan bukti-bukti... Mengapa... Identifikasikan... 	<ul style="list-style-type: none"> Tunjukkanlah sebabnya... Berilah alasan-alasan...
	Sintesis (<i>synthesis</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Ramalkanlah... Bentuk... Ciptakanlah... Susunlah... Rancanglah... Tulislah... 	<ul style="list-style-type: none"> Bagaimana kita dapat memecahkan... Apa yang terjadi seandainya... Bagaimana kita dapat memperbaiki... Kembangkan...
	Evaluasi (<i>evaluation</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Berilah pendapat... Alternatif mana yang lebih baik... Setujukah anda... Kritiklah... 	<ul style="list-style-type: none"> Berilah alasan... Nilailah... Bandingkan... Bedakanlah...

c. Mengumpulkan Informasi/Eksperimen (Mencoba)

Mengumpulkan informasi/eksperimen kegiatan pembelajarannya antara lain:

- 1) melakukan eksperimen;
- 2) membaca sumber lain selain buku teks;
- 3) mengamati objek/ kejadian/aktivitas; dan
- 4) wawancara dengan narasumber.

Untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau autentik, peserta didik harus mencoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi atau substansi yang sesuai. Peserta didik pun harus memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan tentang alam sekitar, serta mampu menggunakan metode ilmiah dan bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehari-hari.

Agar pelaksanaan percobaan dapat berjalan lancar (1) Guru hendaknya merumuskan tujuan eksperimen yang akan dilaksanakan

murid, (2) Guru bersama murid mempersiapkan perlengkapan yang dipergunakan, (3) Perlu memperhitungkan tempat dan waktu, (4) Guru menyediakan kertas kerja untuk pengarahan kegiatan murid, (5) Guru membicarakan masalah yang akan yang akan dijadikan eksperimen, (6) Membagi kertas kerja kepada murid, (7) Murid melaksanakan eksperimen dengan bimbingan guru, dan (8) Guru mengumpulkan hasil kerja murid dan mengevaluasinya, bila dianggap perlu didiskusikan secara klasikal.

d. Mengasosiasi/Mengolah Informasi

Dalam kegiatan mengasosiasi/mengolah informasi terdapat kegiatan menalar. Istilah “menalar” dalam kerangka proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang dianut dalam Kurikulum 2013 untuk menggambarkan bahwa guru dan peserta didik merupakan pelaku aktif. Penalaran adalah proses berpikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.

Penalaran dimaksud merupakan penalaran ilmiah, meski penalaran nonilmiah tidak selalu tidak bermanfaat. Istilah menalar di sini merupakan padanan dari *associating*; bukan merupakan terjemahan dari *reasoning*, meski istilah ini juga bermakna menalar atau penalaran. Karena itu, istilah aktivitas menalar dalam konteks pembelajaran pada Kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah banyak merujuk pada teori belajar asosiasi atau pembelajaran asosiatif. Istilah asosiasi dalam pembelajaran merujuk pada kemampuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukkannya menjadi penggalan memori.

Bagaimana aplikasinya dalam proses pembelajaran? Aplikasi pengembangan aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan daya menalar peserta didik dapat dilakukan dengan cara berikut ini.

- 1) Guru menyusun bahan pembelajaran dalam bentuk yang sudah siap sesuai dengan tuntutan kurikulum.

- 2) Guru tidak banyak menerapkan metode ceramah atau metode kuliah. Tugas utama guru adalah memberi instruksi singkat tapi jelas dengan disertai contoh-contoh, baik dilakukan sendiri maupun dengan cara simulasi.
- 3) Bahan pembelajaran disusun secara berjenjang atau hierarkis, dimulai dari yang sederhana (persyaratan rendah) sampai pada yang kompleks (persyaratan tinggi).
- 4) Kegiatan pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati.
- 5) Setiap kesalahan harus segera dikoreksi atau diperbaiki.
- 6) Perlu dilakukan pengulangan dan latihan agar perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan atau pelaziman.
- 7) Evaluasi atau penilaian didasari atas perilaku yang nyata atau otentik.
- 8) Guru mencatat semua kemajuan peserta didik untuk kemungkinan memberikan tindakan pembelajaran perbaikan.

e. Mengomunikasikan

Mengomunikasikan merupakan ilmu dan praktik menyampaikan atau mentransmisikan informasi atau aneka jenis pesan. Pada konteks pembelajaran dengan pendekatan saintifik, mengomunikasikan mengandung beberapa makna, antara lain: (1) mengomunikasikan informasi, ide, pemikiran, atau pendapat; (2) berbagi (*sharing*) informasi; (3) memperagakan sesuatu; (4) menampilkan hasil karya; dan (5) membangun jejaring. Mengomunikasikan juga mengandung makna: (1) melatih keberanian, (2) melatih keterampilan berkomunikasi, (3) memasarkan ide, (4) mengembangkan sikap saling memberi-menerima informasi, (5) menghayati atau memaknai fenomena, (5) menghargai pendapat/karya sendiri dan orang lain, dan (6) berinteraksi antarsejawat atau dengan pihak lain.

Seperti dijelaskan di atas, salah satu esensi mengomunikasikan adalah membangun jejaring. Selama proses pembelajaran, kegiatan mengomunikasikan ini antara lain dapat dilakukan melalui model pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif merupakan suatu

filsafat personal, lebih dari sekadar teknik pembelajaran di kelas-kelas sekolah. Kolaborasi esensinya merupakan filsafat interaksi dan gaya hidup manusia yang menempatkan dan memaknai kerja sama sebagai struktur interaksi yang dirancang secara baik dan disengaja untuk memudahkan usaha kolektif untuk mencapai tujuan bersama.

Pada pembelajaran kolaboratif kewenangan dan fungsi guru lebih bersifat direktif atau manajer belajar. Sebaliknya, peserta didiklah yang harus lebih aktif. Peserta didik berinteraksi dengan empati, saling menghormati, dan menerima kekurangan atau kelebihan masing-masing. Dengan cara semacam ini akan tumbuh rasa aman sehingga memungkinkan peserta didik menghadapi aneka perubahan dan tuntutan belajar secara bersama-sama.

D. Aktivitas Pembelajaran

1. Setelah anda selesai mempelajari uraian kegiatan pembelajaran 5, anda diharapkan terus mendalami materi tersebut. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan, sebagai berikut:
 - a. Baca kembali uraian materi yang ada di kegiatan pembelajaran 5, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut.
 - b. Untuk mendalami materi, buatlah soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda, berkisar 5–10 soal dari materi yang ada di kegiatan pembelajaran 5 ini.
 - c. Lakukan diskusi dan pembahasan soal-soal dan kunci jawaban dengan teman dalam kelompok diskusi
2. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikutnya yang dilakukan dalam mempelajari kegiatan pembelajaran ini yaitu meliputi aktivitas individual dan kelompok.
 - a. Aktivitas Individual meliputi:
 - 1) Mengamati dan curah pendapat terhadap topik yang sedang dibahas.
 - 2) mengerjakan latihan/tugas, menyelesaikan masalah/kasus

- 3) menyimpulkan materi dalam kegiatan pembelajaran 5
- 4) melakukan refleksi.
- b. Aktivitas kelompok meliputi:
 - 1) mendiskusikan materi pelatihan
 - 2) bertukar pengalaman (*sharing*) dalam melakukan latihan menyelesaikan masalah/kasus/*window shopping*.
 - 3) Mempresentasikan dan membuat rangkuman.
- c. Aktivitas diskusi kelompok dengan mengerjakan Lembar Kerja 5.

LK-5

PENDEKATAN PEMBELAJARAN SAINTIFIK

1. Pilihlah salah satu tema dalam pembelajaran di kelas Anda.
2. Cermati kegiatan pembelajaran di setiap subtema, identifikasi kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik
3. Tuliskan dalam pembelajaran berapakah Anda menemukan kegiatan belajar dengan pendekatan saintifik

Tema 1, Subtema 1					
Pendekatan Saintifik	Pb 1	Pb 2	Pb 3	Pb 4	Pb 5
Mengamati					
Menanya					
Mengumpulkan Informasi					
Mengasosiasi/Menalar					
Mengomunikasikan					

Saran :

Keterangan:
Pb = Pembelajaran

E. Latihan/Kasus/Tugas

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar pada soal-soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

1. Pelaksanaan pendekatan saintifik/pendekatan berbasis proses keilmuan merupakan pengorganisasian pengalaman belajar dengan urutan logis meliputi proses pembelajaran melalui:
 - A. Menanya, mengamati, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan.
 - B. Mengumpulkan informasi/mencoba, mengamati, menanya, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan.
 - C. Mengumpulkan informasi/mencoba, menanya, mengamati, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan.
 - D. Mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan.

2. Melakukan wawancara dengan narasumber adalah salah satu langkah dalam pendekatan pembelajaran saintifik, yaitu ...
 - A. Mengkomunikasikan
 - B. Mengumpulkan informasi
 - C. Menanya
 - D. Mengamati.
3. Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan, menganalisis data dalam bentuk membuat kategori, mengasosiasi atau menghubungkan fenomena/ informasi yang terkait dalam rangka menemukan suatu pola, dan menyimpulkan, adalah salah satu langkah dalam pendekatan pembelajaran saintifik, yaitu ...
 - A. Mengkomunikasikan
 - B. Mengumpulkan informasi
 - C. menalar/mengasosiasi
 - D. mengamati
4. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuwan lebih mengedepankan penalaran induktif (inductive reasoning) dibandingkan dengan penalaran deduktif (deductive reasoning). Arti dari penalaran induktif adalah ...
 - A. melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik.
 - B. melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang umum.
 - C. memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan.
 - D. memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara spesifik.
5. Kegiatan mengomunikasikan ini antara lain dapat dilakukan melalui model pembelajaran kolaboratif. Pada pembelajaran kolaboratif, bagaimana kewenangan dan fungsi guru?
 - A. lebih bersifat direktif atau manajer belajar.
 - B. harus lebih aktif.

- C. Lebih bersifat pasif
- D. Hanya mengamati saja.

F. Rangkuman

Pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan. Pelaksanaan pendekatan saintifik/pendekatan berbasis proses keilmuan merupakan pengorganisasian pengalaman belajar dengan urutan logis meliputi proses pembelajaran melalui: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban evaluasi Anda dengan kunci jawaban yang ada di akhir modul. Hitunglah jawaban yang benar. Gunakanlah rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap kegiatan pembelajaran 5.

<p>Jumlah Jawaban yang Benar</p> <p>Tingkat Penguasaan = $\frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$</p>

- Arti tingkat penguasaan:
- 90 – 100% = baik sekali
 - 80 – 89% = baik
 - 70 – 79% = cukup
 - < 70% = kurang

Apabila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, maka Anda dianggap menguasai kegiatan pembelajaran 5. Bagus! Silakan menuju pada kegiatan pembelajaran 6. Jika tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80% maka Anda harus mengulangi kegiatan pembelajaran 5, terutama bagian yang belum Anda pahami.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 6

PENDEKATAN PEMBELAJARAN TEMATIS BAGI PESERTA DIDIK TUNADAKSA

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 6 diharapkan Anda dapat menjelaskan konsep pembelajaran tematis dan memahami tahapan pembelajaran tematik terpadu.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 6 tentang pendekatan pembelajaran tematis bagi peserta didik tunadaksa, diharapkan Anda dapat:

1. Menjelaskan konsep pembelajaran tematis
2. Memahami tahapan pembelajaran tematik terpadu.

C. Uraian Materi

1. Konsep Pembelajaran Tematis

Pembelajaran tematik terpadu (PTP) atau *integrated thematic instruction (ITI)* dikembangkan pertama kali pada awal tahun 1970-an. Belakangan PTP diyakini sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif (*highly effective teaching model*) karena mampu mewadahi dan menyentuh secara terpadu dimensi emosi, fisik, dan akademik peserta didik di dalam kelas atau di lingkungan sekolah. PTP pada awalnya dikembangkan untuk peserta didik berbakat dan bertalenta (*gifted and talented*), peserta didik yang cerdas, program perluasan belajar, dan peserta didik yang belajar cepat. PTP ini pun sudah terbukti secara empirik berhasil memacu percepatan dan meningkatkan kapasitas memori peserta didik (*enhance learning and increase long-term memory capabilities of learners*) untuk waktu yang panjang.

Premis utama PTP adalah bahwa peserta didik memerlukan peluang-peluang tambahan (*additional opportunities*) untuk menggunakan talentanya, menyediakan waktu bersama yang lain untuk secara cepat mengkonseptualisasi dan mensintesis. Pada sisi lain, PTP relevan untuk mengakomodasi perbedaan-perbedaan kualitatif lingkungan belajar. PTP diharapkan mampu menginspirasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar.

PTP memiliki perbedaan kualitatif (*qualitatively different*) dengan model pembelajaran lain. PTP sifatnya memandu peserta didik mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher levels of thinking*) atau keterampilan berpikir dengan mengoptimasi kecerdasan ganda (*multiple thinking skills*), sebuah proses inovatif bagi pengembangan dimensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Implementasi PTP menuntut kemampuan guru dalam mentransformasikan materi pembelajaran di kelas. Karena itu, guru harus memahami materi apa yang diajarkan dan bagaimana mengaplikasikannya dalam lingkungan belajar di kelas. Oleh karena PTP ini bersifat ramah otak, guru harus mampu mengidentifikasi elemen-elemen lingkungan yang mungkin relevan dan dapat dioptimasi ketika berinteraksi dengan peserta didik selama proses pembelajaran.

a. Pengertian

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki ciri khas, antara lain:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar;
2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik;
3. Kegiatan belajar dipilih yang bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama;
4. Memberi penekanan pada keterampilan berpikir peserta didik;
5. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya; dan
6. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

c. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi semua KD dari semua mata pelajaran kecuali agama. Mata pelajaran yang dimaksud adalah: Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, IPA, IPS, Penjasorkes dan Seni Budaya dan Prakarya

Ada sepuluh elemen yang terkait dengan hal ini dan perlu ditingkatkan oleh guru, yaitu sebagai berikut.

1. Mereduksi tingkat kealpaan atau bernilai tambah berpikir reflektif.
2. Memperkaya sensori pengalaman di bidang sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
3. Menyajikan isi atau substansi pembelajaran yang bermakna.
4. Lingkungan yang memperkaya pembelajaran.
5. Bergerak memacu pembelajaran (*Movement to Enhance Learning*).
6. Membuka pilihan-pilihan.
7. Optimasi waktu secara tepat.
8. Kolaborasi.

9. Umpan balik segera.
10. Ketuntasan atau aplikasi.

d. Fungsi dan Tujuan

1. Fungsi pembelajaran tematik terpadu adalah untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik.
2. Tujuan pembelajaran tematik antara lain:
 - a. Menghilangkan atau mengurangi terjadinya tumpah tindih materi.
 - b. Memudahkan peserta didik untuk melihat hubungan-hubungan yang bermakna
 - c. Memudahkan peserta didik untuk memahami materi/konsep secara utuh sehingga penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat

e. Ciri-ciri Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu memiliki ciri sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik.
2. Memberikan pengalaman langsung pada peserta didik.
3. Pemisahan antarmuatan pelajaran tidak begitu jelas (menyatu dalam satu pemahaman dalam kegiatan).
4. Menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses pembelajaran (saling terkait antar muatan pelajaran yang satu dengan lainnya).
5. Bersifat luwes (keterpaduan berbagai muatan pelajaran).
6. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik (melalui penilaian proses dan hasil belajarnya).

f. Kekuatan Tema dalam Proses Pembelajaran

Peserta didik pada usia sekolah dasar berada pada tahapan operasi konkret, mulai menunjukkan perilaku yang mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, mulai berpikir secara operasional, mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat. Oleh karena itu, pembelajaran yang tepat adalah dengan mengaitkan konsep materi pelajaran dalam satu kesatuan yang berpusat pada tema adalah yang paling sesuai.

g. Peran Tema dalam Proses Pembelajaran

Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan beberapa muatan pelajaran sekaligus. Adapun muatan pelajaran yang dipadukan adalah muatan pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, IPA, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya, serta Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan. Dalam Kurikulum 2013, tema sudah disiapkan oleh pemerintah dan sudah dikembangkan menjadi subtema dan satuan pembelajaran.

Di dalam Struktur Kurikulum Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah disebutkan bahwa untuk peserta didik kelas I sampai dengan kelas VI penyajian pembelajarannya menggunakan pendekatan tematik terpadu. Penyajian pembelajaran untuk kelas III memiliki alokasi waktu kumulatif 34 JP per minggu. Namun demikian penjadwalan tidak terbagi secara kaku melainkan diatur secara luwes.

2. Tahapan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran Tematik Terpadu melalui beberapa tahapan yaitu pertama guru harus mengacu pada tema sebagai pemersatu berbagai muatan pelajaran untuk satu tahun. Kedua guru melakukan analisis Standar Kompetensi Lulusan, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan membuat indikator dengan tetap memperhatikan muatan materi dari Standar Isi. Ketiga membuat hubungan pemetaan antara kompetensi dasar dan indikator dengan tema. Keempat membuat jaringan KD, indikator. Kelima menyusun silabus tematik dan keenam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menerapkan pendekatan saintifik.

Untuk lebih jelasnya akan dibahas di bawah ini.

a. Memilih/Menetapkan Tema

Di bawah ini adalah tema-tema yang telah disiapkan untuk peserta didik SD/MI pada Kurikulum 2013.

Tema-Tema di SD/MI

KELAS I	KELAS IV
<ol style="list-style-type: none"> 1. Diriku 2. Kegemaranku 3. Kegiatanku 4. Keluargaku 5. Pengalamanku 6. Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri 7. Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitar 8. Peristiwa alam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indahnya Kebersamaan 2. Selalu Berhemat Energi 3. Peduli terhadap Makhluk Hidup 4. Berbagai Pekerjaan 5. Pahlawanku 6. Indahnya Negeriku 7. Cita-citaku 8. Tempat Tinggalku 9. Makananku Sehat dan Bergizi
KELAS II	KELAS V
<ol style="list-style-type: none"> 2. Hidup Rukun 3. Bermain di Lingkunganku 4. Tugasku Sehari-hari 5. Aku dan Sekolahku 6. Hidup Bersih dan Sehat 7. Air, Bumi, dan Matahari 8. Merawat Hewan dan Tumbuhan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Benda-benda di Lingkungan Sekitar 2. Peristiwa dalam Kehidupan 3. Kerukunan dalam Bermasyarakat 4. Sehat itu Penting 5. Bangga sebagai Bangsa Indonesia 6. Organ Tubuh Manusia dan Hewan 7. Sejarah Peradaban Indonesia

9. Keselamatan di Rumah dan Perjalanan	8. Ekosistem 9. Akrab dengan Lingkungan
KELAS III	KELAS VI
1. Perkembangbiakan hewan dan tumbuhan 2. Perkembangan teknologi 3. Perubahan di alam 4. Peduli lingkungan 5. Permainan tradisional 6. Indahnya persahabatan 7. Energi dan perubahannya 8. Bumi dan alam semesta	1. Selamatkan makhluk hidup 2. Persatuan dalam perbedaan 3. Tokoh dan penemu 4. Globalisasi 5. Wirausaha 6. Kesehatan masyarakat 7. Organisasi di sekitarku 8. Bumiku 9. Menjelajah angkasa luar

Sedangkan tema di SDLB untuk peserta didik dengan hambatan intelektual adalah sebagai berikut:

Tabel 6 2. Daftar Tema Kelas I, II, dan III

KELAS I	KELAS II	KELAS III
1. Diriku	1. Keluargaku	1. Benda, hewan, dan tanaman di sekitarku
2. Kegemaranku	2. Pengalamanku	2. Peristiwa alam
3. Kegiatanku	3. Lingkungan bersih, sehat, dan asri	

Tabel 6 3. Daftar Tema Kelas IV, V, dan VI

KELAS IV	KELAS V	KELAS VI
1. Hidup rukun	1. Aku dan sekolahku	1. Keselamatan di rumah dan perjalanan
2. Bermain di lingkunganku	2. Hidup bersih dan sehat	2. Merawat hewan dan tumbuhan
3. Tugasku sehari-hari	3. Air, bumi, dan matahari	

- b. Melakukan Analisis SKL, KI, Kompetensi Dasar dan Membuat Indikator

Analisis Kurikulum (SKL, KI, dan KD serta membuat indikator) dilakukan dengan cara membaca semua Standar Kompetensi Lulusan, Kompetensi Inti, serta Kompetensi Dasar dari semua muatan pelajaran. Setelah memiliki sejumlah tema untuk satu tahun, barulah dapat dilanjutkan dengan menganalisis Standar Kompetensi Lulusan dan Kompetensi Inti serta Kompetensi Dasar (SKL, KI dan KD) yang ada dari berbagai muatan pelajaran (PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, SBDP, dan PJOK). Masing-masing Kompetensi Dasar setiap muatan pelajaran dibuatkan indikatornya dengan mengikuti kriteria pembuatan indikator.

- c. Membuat Hubungan Pemetaan antara Kompetensi Dasar dan Indikator dengan Tema

Kompetensi Dasar dari semua muatan pelajaran telah disediakan dalam Kurikulum 2013. Demikian juga sejumlah tema untuk proses pembelajaran selama satu tahun untuk Kelas I sampai dengan Kelas VI telah disediakan. Namun demikian guru masih perlu membuat indikator dan melakukan pemetaan Kompetensi Dasar dan indikator tersebut berdasarkan tema yang tersedia. Hasil pemetaan dimasukkan ke dalam format pemetaan agar lebih mudah proses penyajian pembelajaran. Indikator mana saja yang dapat disajikan secara terpadu diberikan tanda cek (√).

- d. Membuat Jaringan Kompetensi Dasar

Kegiatan berikutnya adalah membuat Jaringan KD dan indikator dengan cara menurunkan hasil cek dari pemetaan ke dalam format Jaringan KD dan indikator.

- e. Menyusun Silabus Tematik Terpadu

Setelah dibuat Jaringan KD dan Indikator, langkah selanjutnya adalah menyusun silabus tematik untuk lebih memudahkan guru melihat seluruh desain pembelajaran untuk setiap tema sampai tuntas tersajikan di dalam proses pembelajaran. Silabus tematik

memberikan gambaran secara menyeluruh tema yang telah dipilih akan disajikan berapa minggu dan kegiatan apa saja yang akan dilakukan dalam penyajian tema tersebut.

Silabus tematik terpadu memuat komponen sebagaimana panduan dari Standar Proses yang meliputi berikut ini.

1. Kompetensi Dasar mana saja yang sudah terpilih (dari Jaringan KD).
 2. Indikator (dibuat oleh guru, juga diturunkan dari Jaringan).
 3. Kegiatan Pembelajaran yang memuat perencanaan penyajian untuk berapa minggu tema tersebut akan dibelajarkan.
 4. Penilaian proses dan hasil belajar (diwajibkan memuat penilaian dari aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan) selama proses pembelajaran berlangsung.
 5. Alokasi waktu ditulis secara utuh kumulatif satu minggu berapa jam pertemuan (misalnya 34 JP x 35 menit) x 4 minggu.
 6. Sumber dan Media.
- f. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu

Langkah terakhir dari sebuah perencanaan adalah dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu. Dalam RPP Tematik Terpadu ini diharapkan dapat tergambar proses penyajian secara utuh dengan memuat berbagai konsep mata pelajaran yang disatukan dalam tema. Di dalam RPP Tematik Terpadu ini peserta didik diajak belajar memahami konsep kehidupan secara utuh. Penulisan identitas tidak mengemukakan mata pelajaran, melainkan langsung ditulis tema apa yang akan dibelajarkan.

Tahapan pembelajaran tematik terpadu dalam kurikulum 2013 langkah ke-1 sampai dengan ke-5 sudah dibuatkan oleh pemerintah. Sementara guru tinggal melaksanakan langkah ke-6 yaitu menyusun RPP tematik terpadu.

D. Aktivitas Pembelajaran

Untuk meningkatkan pemahaman Anda terkait dengan kegiatan pembelajaran 6, lakukan kegiatan sesuai dengan lembar kerja di bawah ini.

LK-6

PENDEKATAN PEMBELAJARAN TEMATIS

1. Pilihlah salah satu tema dalam pembelajaran di kelas Anda

2. Susunlah RPPnya, kerjakan di kertas terpisah.

E. Latihan/Kasus/Tugas

1. Ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi
 - A. semua KD dari semua mata pelajaran.
 - B. semua KD dari semua mata pelajaran kecuali agama.
 - C. Semua KD mata pelajaran kecuali agama, penjasorkes, dan Seni Budaya dan Prakarya.
 - D. Semua KD mata pelajaran kecuali penjasorkes.
2. Berikut ini manakah peran tema dalam kegiatan pembelajaran...
 - A. sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan beberapa muatan pelajaran sekaligus.
 - B. Sebagai tema sentral kegiatan pembelajaran.
 - C. Sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran
 - D. Sebagai panduan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Berikut ini alasan mengapa pembelajaran tematik baik digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, kecuali...
 - A. Anak pada usia sekolah dasar berada pada tahapan operasi konkret.
 - B. Anak pada usia sekolah dasar berada pada tahapan operasi abstrak.
 - C. Anak pada usia sekolah dasarmulai menunjukkan perilaku yang mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak.
 - D. Anak usia sekolah dasar mulai berpikir secara operasional, mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat.

4. Fungsi pembelajaran tematik terpadu adalah
 - A. untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang abstrak dan bermakna bagi peserta didik.
 - B. untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang kompleks dan bermakna bagi peserta didik.
 - C. untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik.
 - D. untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang rumit dan bermakna bagi peserta didik.

5. Berikut ini manakah komponen Silabus tematik terpadu...
 - A. Kompetensi Dasar, Indikator, Kegiatan Pembelajaran, Penilaian proses dan hasil belajar
 - B. Kompetensi Dasar, Indikator, Kegiatan Pembelajaran, Penilaian proses dan hasil belajar, Alokasi waktu
 - C. Kompetensi Dasar, Indikator, Kegiatan Pembelajaran, Penilaian proses dan hasil belajar, serta Sumber dan Media.
 - D. Kompetensi Dasar, Indikator, Kegiatan Pembelajaran, Penilaian proses dan hasil belajar, Alokasi waktu, serta Sumber dan Media.

F. Rangkuman

1. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.
2. Pembelajaran Tematik Terpadu melalui beberapa tahapan yaitu pertama, guru harus mengacu pada tema sebagai pemersatu berbagai muatan pelajaran untuk satu tahun. Kedua, guru melakukan analisis Standar Kompetensi Lulusan, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan membuat indikator dengan tetap memperhatikan muatan materi dari Standar Isi. Ketiga, membuat hubungan pemetaan antara kompetensi dasar dan indikator dengan tema. Keempat, membuat jaringan KD, indikator. Kelima, menyusun silabus tematik dan keenam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menerapkan pendekatan saintifik.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban evaluasi Anda dengan kunci jawaban yang ada di akhir modul. Hitunglah jawaban yang benar. Gunakanlah rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap kegiatan pembelajaran 6.

Jumlah Jawaban yang Benar	
Tingkat Penguasaan = _____	X 100%
Jumlah Soal	

Arti tingkat penguasaan: 90 – 100% = baik sekali

80 – 89% = baik

70 – 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, maka Anda dianggap menguasai kegiatan pembelajaran 6. Bagus! Silakan menuju pada kegiatan pembelajaran 7. Jika tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80% maka Anda harus mengulangi kegiatan pembelajaran 6, terutama bagian yang belum Anda pahami.

KOMPETENSI PROFESIONAL:

PROSEDUR PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN GERAK

KEGIATAN PEMBELAJARAN 7

PRINSIP PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN GERAK BAGI PESERTA DIDIK TUNADAKSA

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 7 diharapkan Anda dapat memahami dan menguasai prinsip pembelajaran pengembangan gerak bagi peserta didik tunadaksa.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 7 tentang prinsip pembelajaran pengembangan gerak bagi peserta didik tunadaksa, diharapkan Anda dapat:

1. Memahami hambatan perkembangan motorik pada peserta didik tunadaksa
2. Memahami penanganan peserta didik dengan gangguan fisik dan motorik
3. Menjelaskan prinsip pembelajaran pengembangan gerak

c. Uraian Materi

1. Hambatan Perkembangan Motorik pada peserta didik tunadaksa

Peserta didik tunadaksa biasa dikenal juga dengan peserta didik dengan gangguan fisik dan motorik. Peserta didik dengan gangguan fisik dan motorik seringkali lebih mudah dikenali dibandingkan dengan peserta didik yang mengalami gangguan-gangguan lainnya. Mereka yang tergolong mengalami gangguan fisik dan motorik biasanya ditujukan kepada mereka yang memiliki anggota tubuh tidak sempurna atau tidak lengkap, misalnya tidak lengkap anggota tubuhnya atau buntung (lengan atau tungkai). Ada juga yang lengkap anggota tubuhnya, tetapi tidak dapat berfungsi dengan sempurna karena mengalami kelumpuhan.

Seseorang dikatakan terganggu fisik dan motorik, karena mengalami gangguan pada fisiknya atau tubuhnya. Keadaan demikian mempengaruhi aktivitas gerakan (motorik) bagi peserta didik yang bersangkutan. Dengan demikian, peserta didik yang mengalami gangguan fisik seperti disebutkan di atas, dengan sendirinya mengalami gangguan motorik. Peserta didik dengan gangguan fisik dan motorik merupakan peserta didik yang mengalami ketidakutuhan fisik atau tubuh, karena buntung atau mengalami kelumpuhan. Oleh karena itu, mereka mengalami hambatan dalam bergerak dan atau aktivitas kehidupannya.

Gangguan fisik dan motorik pada peserta didik sangat bervariasi dan kompleks, hal ini disebabkan karena faktor-faktor yang melatarbelakanginya sangat beragam. Ada yang disebabkan karena faktor-faktor yang terjadi pada sistem persyarafan, yaitu pada otak (seperti anak cerebral palsy yang mengalami kelayuhan otak) dan pada sumsum tulang belakang (seperti anak polio). Selain itu dapat juga karena faktor-faktor yang terjadi pada otot, tulang, dan persendian, seperti pada tungkai yang bengkok, pengecilan otot-otot anggota gerak tubuh (atrofi), dan bentuk-bentuk lainnya.

Derajat gangguan fisik dan motorik yang dialami pada peserta didik ini dapat ditemukan mulai yang berkategori ringan sampai berat. Berat-ringannya derajat gangguan sangat menentukan seberapa mandiri peserta didik mampu melaksanakan aktivitas kehidupan sehari-hari dalam lingkungannya.

Berdasarkan hal-hal tersebut dapat dirumuskan bahwa peserta didik dengan gangguan fisik dan motorik adalah mereka yang mengalami gangguan otot, tulang, sendi, dan atau sistem persyarafan.

2. Penanganan Peserta Didik dengan Gangguan Fisik & Motorik

Dalam menangani peserta didik yang mengalami gangguan fisik dan motorik, dapat dilakukan dengan penanganan secara umum dan secara khusus.

a. Penanganan Secara Umum

Penanganan peserta didik dengan gangguan fisik dan motorik dilaksanakan secara tim (*team approach*) yang bekerja sama dan saling menunjang. Adapun tim tersebut terdiri dari:

1. Tim Kesehatan, yaitu dokter-dokter ahli dan para terapis yang menangani masalah medis, misalnya yang berhubungan dengan gangguan fungsi gerak, pengecilan otot, dan salah bentuk pada tulang/persendian.
2. Tim Pendidikan, yaitu ahli pendidikan luar biasa, para guru, kepala sekolah, dan petugas sekolah lainnya yang menangani peserta didik, misalnya penempatan kelas yang sesuai dengan kebutuhannya, sistem pengajaran, evaluasi, dan pembuatan program penanganan lainnya.
3. Tim Sosial dan Psikologi, yaitu pekerja sosial dan psikolog yang menangani masalah yang berhubungan dengan bimbingan dan konseling kepada peserta didik, keluarga, maupun masyarakat berkaitan dengan peserta didik gangguan fisik dan motorik. Peranan tim ini akan mendorong penanganan menyeluruh yang lebih terpadu dan harmonis.

b. Penanganan Secara Khusus

Penanganan secara khusus kepada peserta didik dengan gangguan fisik dan motorik ditujukan agar mereka dapat mengikuti pendidikan dan melakukan aktivitas hidup secara mandiri.

Untuk itu pemenuhan kebutuhan yang mereka harapkan berhubungan dengan pengembangan keterampilan mobilitas (bergerak), berkomunikasi, memelihara diri (aktivitas kehidupan sehari-hari), sosial-psikologis, dan pendidikan.

Penanganan untuk pemenuhan kebutuhan-kebutuhan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan fungsi komunikasi

Masalah komunikasi pada peserta didik dengan gangguan fisik dan motorik muncul karena beberapa hal, seperti adanya kekakuan atau kelumpuhan pada organ bicara yang dapat mengakibatkan gangguan dalam berkomunikasi, sehingga peserta didik tersebut kesulitan berbicara. Sebab lain karena pusat pengatapan dan pengolahan bahasa di otak kurang berfungsi optimal sehingga komunikasi mengalami gangguan.

Pengembangan fungsi komunikasi dibutuhkan latihan khusus yang dapat dilakukan oleh ahli terapi wicara dan hal-hal tertentu bekerja sama dengan ahli terapi fisik untuk melatih fungsi otot bicara dengan gerak. Selanjutnya dalam aktivitas di sekolah, gurudapat merangsang peserta didik ini aktif berkomunikasi.

Penanganan untuk mengembangkan fungsi komunikasi lebih utama dilakukan sejak dini sebelum peserta didik tersebut dapat mengucapkan kata pertama. Kemampuan berkomunikasi dapat berkembang secara baik, hal ini dipengaruhi oleh kemampuan gerak tubuh, menggunakan lidah untuk makan, untuk mengunyah, dan untuk berujar/bercakap-cakap.

2. Pengembangan fungsi mobilitas

Masalah mobilitas pada peserta didik dengan gangguan fisik dan gerak muncul karena kurang berfungsinya anggota gerak tubuh secara optimal karena kelumpuhan atau kekakuan atau karena hal lain. Masalah mobilitas dapat ditemukan ketika peserta didik melakukan aktivitas berguling, merangkak, duduk tegak dan stabil, berdiri tegak dan stabil, sampai berjalan.

Pengembangan fungsi mobilitas dilakukan melalui pengembangan fungsi gerakan untuk kegiatan makan, minum, berpakaian, menulis, dan pola jalan. Gerakan fungsional dimulai dengan gerakan kasar seperti berdiri, berjalan,

kemudian koordinasi gerakan lebih halus sampai akhirnya tercapai tingkat kemampuan yang prima setelah melewati latihan-latihan.

3. Pengembangan fungsi ADL (*Activity Daily Living*) atau Aktivitas kehidupan sehari-hari.

Masalah aktivitas kehidupan sehari-hari meliputi kegiatan menolong diri atau merawat diri, seperti kemampuan makan, minum, mandi, berpakaian, dan keterampilan dasar. Penanganan pengembangan fungsi ini biasanya bekerja sama dengan ahli terapi okupasi yang memberi latihan pengembangan fungsi-fungsi tangan dan anggota tubuh lain agar dapat menguasai keterampilan-keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaannya, tenaga ahli terapi okupasi bekerja sama dengan tenaga ahli terapi fisik dengan dukungan guru di sekolah.

4. Pengembangan fungsi sosial-psikologis

Masalah sosial psikologi anak dengan gangguan gerak dan motorik muncul dalam bentuk gangguan penyesuaian diri dan perkembangan potensinya. Masalah ini menuntut keterlibatan ahli dalam pekerjaan sosial dan ahli psikologi. Penanganan diharapkan dapat mendorong anak dengan gangguan fisik dan motorik memperoleh kepercayaan diri dan pengakuan sosial dari lingkungannya. Selain itu, bimbingan orangtua, keluarga, dan masyarakat amat penting diberikan agar anak gangguan fisik dan motorik dapat hidup mandiri di tengah-tengah masyarakat.

5. Pengembangan pendidikan

Masalah pendidikan peserta didik dengan gangguan fisik dan motorik muncul karena adanya keterbatasan gerak dan bervariasinya potensi yang dimiliki. Penanganan pendidikan yang berkembang saat ini lebih diorientasikan kepada kebutuhan khususnya. Peserta didik tidak lagi dilihat segi kekurangan atau kelainannya, akan tetapi apa yang dibutuhkannya. Oleh karena itu, layanan pendidikan tidak lagi

mempersoalkan di mana individu harus sekolah, akan tetapi rancangan program bagaimana yang dapat diberikan kepada peserta didik agar kebutuhan-kebutuhan pendidikan dapat terpenuhi.

3. Prinsip Pembelajaran Pengembangan Gerak

Program pembelajaran pengembangan gerak merupakan sebuah rancangan atau persiapan yang dibuat oleh guru tentang pembelajaran pengembangan gerak. Program pengajaran mempunyai empat komponen utama, yaitu komponen tujuan, materi, metode atau strategi, dan penilaian atau evaluasi. Setiap komponen tersebut dapat dikembangkan menjadi sub komponen, sehingga jumlah komponen yang terdapat dalam sebuah perencanaan pengajaran dapat bervariasi.

Komponen tujuan merupakan kemampuan yang dirancang untuk dikuasai oleh peserta didik baik setelah menyelesaikan pengajaran maupun dalam tahap-tahap tertentu. Rambu-rambu dalam merumuskan tujuan adalah:

- a. Harus ada dalam batas kemampuan peserta didik untuk mencapainya, untuk itu perlu dipertimbangkan kemampuan awal peserta didik.
- b. Harus dirumuskan dengan kata-kata operasional yang menggambarkan perilaku yang diinginkan secara spesifik dengan berbagai kondisinya.
- c. Diprioritaskan yang dicapai adalah kemampuan praktis dan fungsional.
- d. Harus sesuai dengan usia kronologis peserta didik untuk non kognitifnya.

Materi pengajaran pengembangan gerak hendaknya:

- a. Harus mendukung tercapainya Tujuan Instruksional Khusus (TIK)
- b. Harus berada dalam batas kemampuan peserta didik untuk mempelajarinya
- c. Disusun dari yang mudah ke yang sukar, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke yang abstrak
- d. Perlu mengembangkan alat-alat bantu belajar yang menarik dan mudah dikelola
- e. Harus bermanfaat bagi kehidupan peserta didik.

Strategi atau metode yang digunakan untuk menyampaikan materi harus sesuai dengan kemampuan atau tujuan yang ingin dicapai, karakteristik, dan usia peserta didik, serta berfokus pada peserta didik untuk memudahkan peserta didik belajar. Sedangkan untuk mengembangkan prosedur dan alat penilaian, tujuan khusus harus dijadikan acuan.

Berbagai hasil penelitian (Snell,1983) menunjukkan bahwa belajar pada dasarnya berlangsung melalui tahap-tahap. Dalam proses belajar pengembangan gerak perlu adanya tahap orientasi, tahap pengenalan, dan tahap kegiatan. Keefektifan dari strategi yang digunakan tergantung dari tahap belajar tersebut. Strategi yang dipilih dan dikembangkan harus berfokus pada peserta didik untuk memudahkan peserta didik belajar.



Gambar 7 1. Seorang guru mengajar peserta didik tunadaksa. Sumber: *theeducationtrends.com*

Beberapa prinsip dalam latihan gerakan melakukan aktivitas hidup sehari-hari yaitu:

- Mulailah dengan apa saja yang dapat dilakukan sendiri oleh peserta didik dengan cara yang biasa dilakukannya atau dengan sedikit penyesuaian.
- Rencanakanlah kegiatan setiap hari atau setiap minggu.
- Catatlah bagaimana kegiatan peserta didik untuk setiap aktivitas juga berapa lama peserta didik dapat melanjutkan kegiatannya.
- Untuk perpanjangan waktu cukup menambah ± 5 menit
- Untuk menambah aktivitas lainnya harus ada kepastian bahwa peserta didik telah lebih kuat keadaan fisiknya.

D. Aktivitas Pembelajaran

1. Setelah anda selesai mempelajari uraian kegiatan pembelajaran 7, anda diharapkan terus mendalami materi tersebut. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan, sebagai berikut:
 - a. Baca kembali uraian materi yang ada di kegiatan pembelajaran 7, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut.
 - b. Untuk mendalami materi, buatlah soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda, berkisar 5–10 soal dari materi yang ada di kegiatan pembelajaran 7 ini.
 - c. Lakukan diskusi dan pembahasan soal-soal dan kunci jawaban dengan teman dalam kelompok diskusi
2. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikutnya yang dilakukan dalam mempelajari kegiatan pembelajaran ini yaitu meliputi aktivitas individual dan kelompok.
 - a. Aktivitas Individual meliputi:
 - 1) Mengamati dan curah pendapat terhadap topik yang sedang dibahas.
 - 2) mengerjakan latihan/tugas, menyelesaikan masalah/kasus
 - 3) menyimpulkan materi dalam kegiatan pembelajaran 7
 - 4) melakukan refleksi.
 - b. Aktivitas kelompok meliputi:
 - 1) mendiskusikan materi pelatihan
 - 2) bertukar pengalaman (*sharing*) dalam melakukan latihan menyelesaikan masalah/kasus/*window shopping*.
 - 3) Mempresentasikan dan membuat rangkuman.
 - 4) Aktivitas diskusi kelompok dengan mengerjakan Lembar Kerja 7

PRINSIP PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN GERAK

1. Uraikanlah penanganan secara khusus bagi peserta didik dengan hambatan fisik dan motorik di bawah ini!

Pengembangan fungsi komunikasi

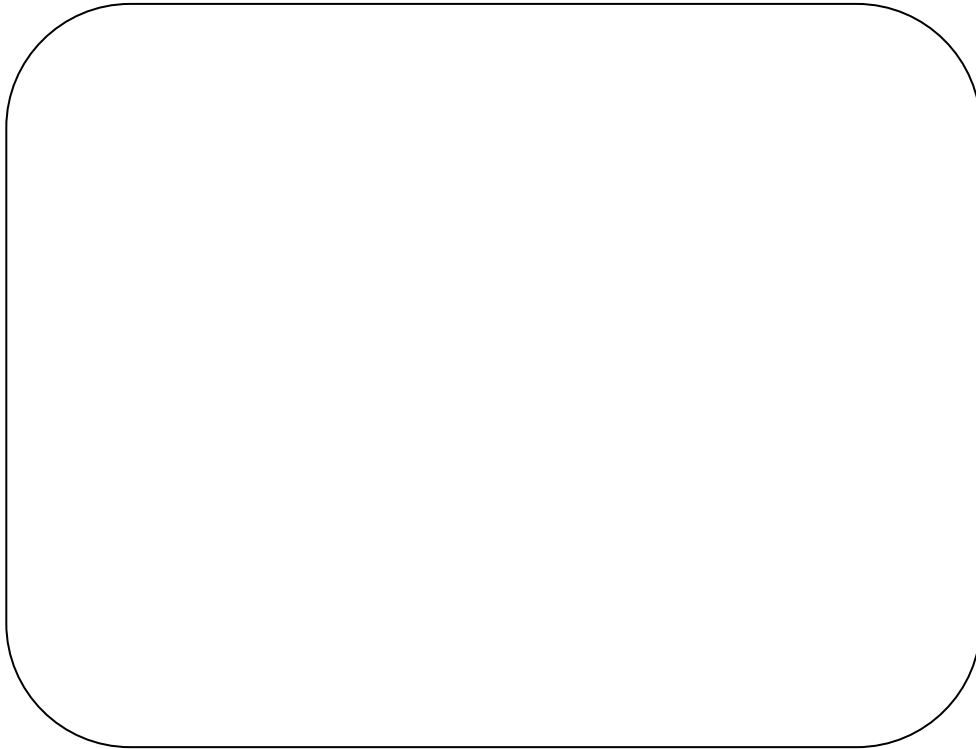
Pengembangan mobilitas

Pengembangan *Activity Daily Living*

Pengembangan sosial-psikologis

Pengembangan pendidikan.

2. Jelaskanlah tentang prinsip pembelajaran pengembangan gerak pada kolom di bawah ini!



E. Latihan/Kasus/Tugas

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar pada soal-soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

1. Berikut ini manakah rambu-rambu dalam merumuskan tujuan pembelajaran bagi peserta didik tunadaksa...
 - A. Harus ada dalam batas kemampuan peserta didik untuk mencapainya, untuk itu perlu dipertimbangkan kemampuan awal peserta didik.
 - B. Harus ada target peserta didik untuk mencapainya, untuk itu perlu dipertimbangkan kemampuan peserta didik.
 - C. Harus sesuai dengan usia mental peserta didik untuk non kognitifnya.
 - D. Harus sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah.

2. Berikut ini adalah prinsip dalam latihan gerakan melakukan aktivitas hidup sehari-hari pada peserta didik tunadaksa, kecuali
 - A. Mulailah dengan apa saja yang dapat dilakukan sendiri oleh peserta didik dengan cara yang biasa dilakukannya atau dengan sedikit penyesuaian.
 - B. Untuk menambah aktivitas lainnya harus ada kepastian bahwa peserta didik telah lebih kuat keadaan fisiknya.
 - C. Catatlah bagaimana kegiatan peserta didik untuk setiap aktivitas juga berapa lama peserta didik dapat melanjutkan kegiatannya.
 - D. Untuk perpanjangan waktu, kita boleh menambah sesuai dengan kemampuan peserta didik.

3. Materi Pengajaran pengembangan gerak hendaknya.....
 - A. Harus berada diatas batas kemampuan peserta didik untuk mempelajarinya
 - B. Disusun dari yang sukar ke yang mudah
 - C. Disusun dari yang kompleks ke yang sederhana
 - D. Disusun dari yang konkret ke yang abstrak

4. Berikut ini adalah ketentuan strategi atau metode yang digunakan untuk pembelajaran pengembangan gerak, kecuali....
 - A. Harus sesuai dengan kemampuan atau tujuan yang ingin dicapai
 - B. Harus sesuai dengan karakteristik dan usia peserta didik
 - C. Harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku
 - D. Harus berfokus pada peserta didik untuk memudahkan peserta didik belajar

5. Berikut ini manakah yang termasuk ketentuan dalam mengembangkan prosedur dan alat penilaian pembelajaran pengembangan gerak..
 - A. Harus sesuai dengan kemampuan atau tujuan yang ingin dicapai
 - B. Harus sesuai dengan karakteristik dan usia peserta didik
 - C. harus berfokus pada peserta didik untuk memudahkan peserta didik belajar
 - D. Tujuan khusus harus dijadikan acuan.

F. Rangkuman

1. Gangguan fisik dan motorik pada peserta didik sangat bervariasi dan kompleks, hal ini disebabkan karena faktor-faktor yang melatarbelakanginya sangat beragam. Ada yang disebabkan karena faktor-faktor yang terjadi pada sistem persyarafan, yaitu pada otak (seperti anak cerebral palsy yang mengalami kelayuhan otak) dan pada sumsum tulang belakang (seperti anak polio). Selain itu dapat juga karena faktor-faktor yang terjadi pada otot, tulang, dan persendian, seperti pada tungkai yang bengkok, pengecilan otot-otot anggota gerak tubuh (atrofi), dan bentuk-bentuk lainnya.
2. Penanganan peserta didik dengan gangguan fisik dan motorik dilaksanakan secara tim (*team approach*) yang bekerja sama dan saling menunjang. Adapun tim tersebut terdiri dari: tim kesehatan, tim pendidikan, serta tim sosial dan psikologi.
3. Penanganan secara khusus bagi peserta didik dengan hambatan fisik dan motorik meliputi Pengembangan fungsi komunikasi, mobilitas, *Activity Daily Living*, *sosial-psikologis*, dan pendidikan.
4. Prinsip dalam latihan gerakan melakukan aktivitas hidup sehari-hari yaitu: Mulailah dengan apa saja yang dapat dilakukan sendiri oleh peserta didik dengan cara yang biasa dilakukannya atau dengan sedikit penyesuaian; Rencanakanlah kegiatan setiap hari atau setiap minggu; Catatlah bagaimana kegiatan peserta didik untuk setiap aktivitas juga berapa lama peserta didik dapat melanjutkan kegiatannya; Untuk perpanjangan waktu cukup menambah ± 5 menit; Untuk menambah aktivitas lainnya harus ada kepastian bahwa peserta didik telah lebih kuat keadaan fisiknya.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban evaluasi Anda dengan kunci jawaban yang ada di akhir modul. Hitunglah jawaban yang benar. Gunakanlah rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap kegiatan pembelajaran 7.

Jumlah Jawaban yang Benar	
Tingkat Penguasaan =	$\frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$

Arti tingkat penguasaan: 90 – 100% = baik sekali

80 – 89% = baik

70 – 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, maka Anda dianggap menguasai kegiatan pembelajaran 7. Bagus! Silakan menuju pada kegiatan pembelajaran 8. Jika tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80% maka Anda harus mengulangi kegiatan pembelajaran 7, terutama bagian yang belum Anda pahami.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 8

TEKNIK DAN PROSEDUR PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN GERAK BAGI PESERTA DIDIK TUNADAKSA

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 8 diharapkan Anda dapat menjelaskan teknik dan prosedur pembelajaran pengembangan gerak bagi peserta didik tunadaksa.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 8 tentang teknik dan prosedur pembelajaran pengembangan gerak, diharapkan Anda dapat:

1. Menjelaskan teknik pembelajaran pengembangan gerak bagi peserta didik tunadaksa.
2. Memahami teknik permainan pengembangan gerak bagi peserta didik tunadaksa.
3. Menjelaskan prosedur pembelajaran pengembangan gerak bagi peserta didik tunadaksa.

C. Uraian Materi

1. Teknik Pembelajaran Pengembangan Gerak pada Peserta Didik Tunadaksa

Banyak metode dan teknik yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan gerak peserta didik tunadaksa, antara lain: (1) Aktivitas gerak persepsual, (2) Latihan keterampilan, (3) Permainan, (4) Pendekatan Tematik, dan (5) Pendidikan olahraga.

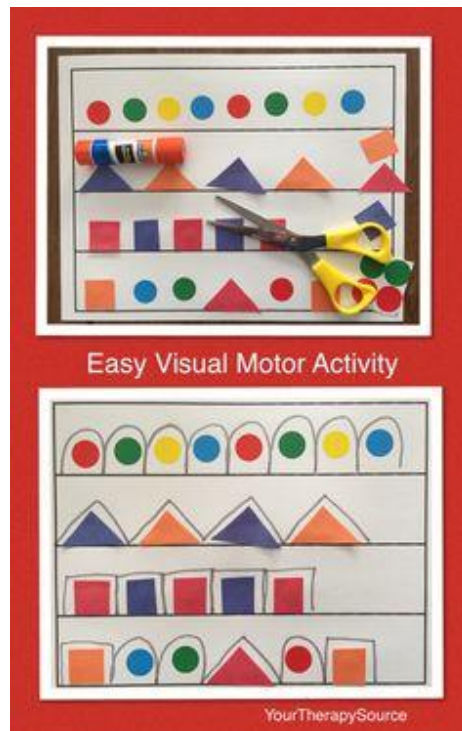
a. **Aktivitas gerak persepsual (*perceptual motor activities*)**

Aktivitas gerak persepsual merupakan kemampuan dasar peserta didik dalam menerima, menginterpretasi dan merespon secara baik pada informasi sensori. Baik melalui penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan. Keterampilan ini penting sebagai preventif untuk keterampilan gerak secara keseluruhan. Contoh aktivitas untuk mengembangkan kemampuan gerak *perceptual* adalah:

- 1) *Gross motor activities*, diantaranya: berjalan, melompat, berlari, dan sebagainya.
 - 2) *Vestibular activities*, diantaranya: meniti, papan keseimbangan, melompat, terowong silinder, dan sebagainya
 - 3) *Visual motor activities*, diantaranya: menata *puzzle*, menggambar, berjalan di kotak warna, dan sebagainya.
 - 4) *Auditory motor activities*, diantaranya: bernyanyi sambil bergerak
 - 5) *Tactile activities*, diantaranya: sentuh, raba, pijat, dan sebagainya.
 - 6) *Lateralisation activities*, diantaranya: kesadaran sisi badan, arah gerakan, dan sebagainya.
 - 7) *Body awareness* (kesadaran akan bagian anggota badan)
 - 8) *Spatial awareness* (kesadaran akan posisi ruangan)
- (Nawangarsi Takarini, 2005)



Gambar 8 1. Vestibular activities



Gambar 8 2. Visual motor activities. Sumber: www.pinterest.com



Gambar 8 3. Seorang guru sedang mengajar *spatial awareness*. Sumber: mansonschools.com



Gambar 8 4. Seorang anak sedang melakukan *Lateralisation activities*. Sumber: www.pinterest.com



Gambar 8 5. Tactile activities, perabaan. Sumber: www.momcoloredglasses.com

b. Latihan keterampilan (*Skills approach*)

Latihan keterampilan tertentu dapat digunakan sebagai wahana menanamkan kemampuan gerak peserta didik yang mengalami gangguan motorik. Misalnya keterampilan memegang, menjepit, menangkap, melempar, keterampilan dalam kegiatan hidup sehari-hari (ADL), pengembangan diri, keterampilan menulis, menggambar, dan lain-lain.



Gambar 8 6. Peserta didik tunadaksa membuat keterampilan. Sumber: www.tempo.com

c. Permainan (*Games approach*)

Bermain merupakan kegiatan untuk menyalurkan emosi (seperti rasa senang, rasa setuju, rasa kesal) melalui permainan. Banyak jenis permainan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan gerak peserta didik gangguan motorik, misalnya: Sambil bernyanyi “Naik-naik ke puncak Gunung”, peserta didik berjalan pelan-pelan. Dan masih banyak lagi permainan yang bisa diadaptasi untuk permainan peserta didik tunadaksa.

d. Pendekatan tematik (*Thematic approach*)

Pendekatan tematik menggunakan tema tertentu sebagai fokus perhatian yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan gerak peserta didik yang mengalami gangguan motorik. Misalnya tema tentang kebersihan sekolah. Seorang guru dapat memanfaatkan tema kebersihan sekolah tersebut untuk melatih penguatan otot, pelepasan otot, memperbaiki gerak persendian, melatih kemampuan koordinasi, dan sebagainya.

e. Pendidikan olahraga (*Sport Education*)

Pendidikan olahraga merupakan salah satu pendekatan yang dapat untuk mengembangkan kemampuan gerak individu. Baik gerak lokomotor, non-lokomotor, koordinasi gerak, penguatan otot, pelepasan otot, mempertahankan kekuatan otot, melatih gerak sendi, dan sebagainya. Para guru dituntut kreativitasnya dalam memilih aktivitas olahraga yang memiliki makna pengembangan gerak, sehingga aktivitas olahraga yang dilakukan dapat memperbaiki kemampuan gerak peserta didik.



Gambar 8 7. Peserta didik tunadaksa belajar memukul bola softball. Sumber: <http://studentswithphysicaldisabilities.weebly.com>

2. Teknik Permainan Gerak pada Peserta Didik Tunadaksa

Teknik pembelajaran gerak melalui bermain merupakan kegiatan pembelajaran gerak yang juga dapat menyalurkan emosi (seperti rasa senang, rasa setuju, rasa kesal) melalui permainan. Banyak jenis permainan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan gerak peserta didik tunadaksa, misalnya:

a. Permainan gerak atau fungsi

Permainan ini mengutamakan gerak yang berisi kegembiraan, misalnya tari gerak dan lagu tentang "menanam jagung", "naik kereta api", "ular naga", "memetik bunga", "naik becak", "naik kereta kuda", "aku tukang pos", "tari topeng", "tari kuda kepang", "tari boneka", "tari lilin", dan sebagainya. Peserta didik diminta memeragakan gerakan-gerakan sesuai dengan lagu/musik yang didengarnya, dengan penuh perasaan dan kegembiraan. Tujuan permainan dengan gerakan ini memang adalah agar peserta didik gembira, bahagia, senang melalui permainan fantasi ini.



Gambar 8 8. Permainan gerak. Sumber: www.sebandung.com

b. Permainan destruktif

Permainan destruktif adalah permainan untuk melampiaskan kekesalan hati, benci, dan lain-lain agar menjadi puas dan senang. Di dalam permainan ini peserta didik diminta merusak alat-alat

permainannya karena seakan-akan ada rahasia di dalam permainan itu. Tujuan permainan ini agar peserta didik menemukan kesenangan dan kepuasan. Setelah itu segera alihkan kegiatan peserta didik dengan permainan yang lain.

c. Permainan konstruktif

Permainan yang membangun ini misalnya dengan cara peserta didik diminta menyusun balok-balok, batu-batu, kayu, dan papan. Tujuannya adalah menghasilkan sesuatu bentuk bangunan yang sesuai dengan fantasinya. Mereka akan bergembira dengan hasil karyanya.



Gambar 8 9. Permainan konstruktif

d. Permainan peranan

Bermain peran, misalnya peserta didik berperan sebagai orang penting. Peserta didik perempuan bermain dengan boneka, masak-

masakan, mencuci, menyeterika, dan sebagainya. Peserta didik laki-laki berperan sebagai bapak, guru, masinis, sopir, pilot, dokter, pemain senetron, dan sebagainya. Permainan ini bertujuan untuk membuat peserta didik menjadi senang dan dapat menimbulkan kepercayaan pada dirinya karena ia dapat berbuat dan meniru segala kegiatan orang-orang penting dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 8 10. Peserta didik sedang bermain peran profesi sebagai reporter.
Sumber: nuruliman.preschool.blogspot.com

e. Permainan prestasi

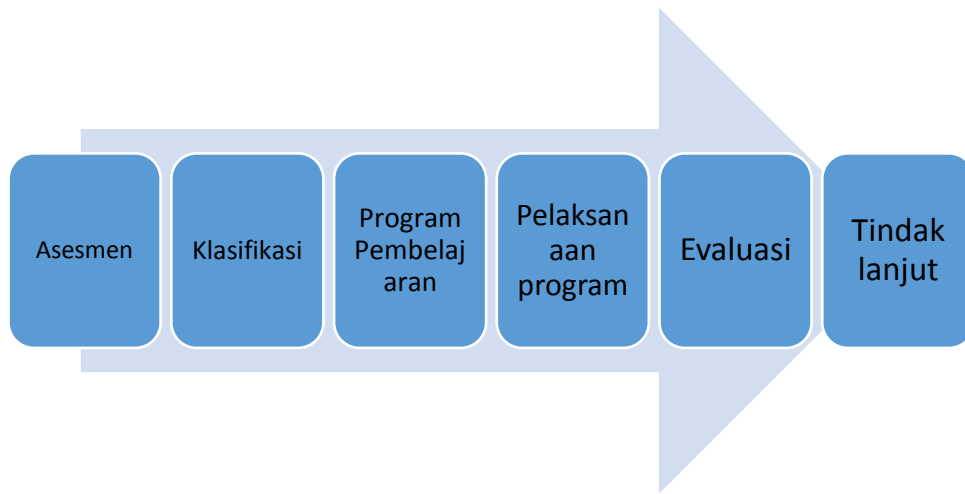
Di dalam permainan ini peserta didik berlomba menunjukkan kelebihan, kekuatan, keterampilan maupun dalam kecerdasannya. Permainan ini di samping untuk penyaluran emosi juga untuk melatih kebersamaan, persatuan, persaudaraan, keberanian, gotong royong, dan sebagainya. Model permainannya dapat diciptakan atas kreasi peserta didik sendiri ataupun atas kreasi guru.



Gambar 8 11. Peserta didik tunadaksa mengikuti rangkaian permainan di Jambore Nasional Anak Berkebutuhan Khusus di Solo tahun 2012. Sumber: Solo Pos

3. Prosedur Pembelajaran Pengembangan Gerak pada Peserta Didik Tunadaksa

Prosedur menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah 1) tahap kegiatan untuk menyelesaikan suatu aktivitas; 2) metode langkah demi langkah secara pasti dalam memecahkan suatu masalah. Sehingga dalam prosedur kegiatan pengembangan gerak, tahapannya adalah sebagai berikut: dimulai dari kegiatan assesmen gerak untuk menemukan kemampuan awal gerakan yang telah dapat dilakukan dan kesulitan gerak peserta didik. Hasilnya akan digunakan sebagai dasar pembuatan program yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan. Setelah program pengembangan gerak disusun, selanjutnya dilaksanakan dengan bantuan alat-alat yang dimodifikasi, dan akhirnya di evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilannya, serta dibuat tindaklanjutnya.



Gambar 8 12. Prosedur pembelajaran gerak pada peserta didik tunadaksa

Pada dasarnya pelaksanaan pembelajaran pengembangan gerak pada peserta didik tunadaksa tidak dapat digeneralisirkan karena derajat hambatan dan kemampuannya berbeda dalam diri tiap peserta didik tunadaksa. Pelaksanaannya, peserta didik yang sama jenis kelainannya dapat dilakukan secara klasikal (kelompok), sedangkan yang berbeda harus dilakukan secara individual. Adapun langkah-langkah kegiatannya meliputi:

- a. Semua gerak sendi diajarkan sesuai dengan gerakan normal
- b. Urutan gerakannya dijadikan analisis tugas
- c. Menggunakan alat bantu modifikasi
- d. Evaluasinya berupa tes perbuatan berdasarkan kemampuan yang akan dikembangkan.

D. Aktivitas Pembelajaran

1. Setelah anda selesai mempelajari uraian kegiatan pembelajaran 8, anda diharapkan terus mendalami materi tersebut. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan, sebagai berikut:
 - a. Baca kembali uraian materi yang ada di kegiatan pembelajaran 8, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut.

- b. Untuk mendalami materi, buatlah soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda, berkisar 5–10 soal dari materi yang ada di kegiatan pembelajaran 8 ini.
 - c. Lakukan diskusi dan pembahasan soal-soal dan kunci jawaban dengan teman dalam kelompok diskusi
2. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikutnya yang dilakukan dalam mempelajari kegiatan pembelajaran ini yaitu meliputi aktivitas individual dan kelompok.
- a. Aktivitas Individual meliputi:
 - 1) Mengamati dan curah pendapat terhadap topik yang sedang dibahas.
 - 2) mengerjakan latihan/tugas, menyelesaikan masalah/kasus
 - 3) menyimpulkan materi dalam kegiatan pembelajaran 8
 - 4) melakukan refleksi.
 - b. Aktivitas kelompok meliputi:
 - 1) mendiskusikan materi pelatihan
 - 2) bertukar pengalaman (*sharing*) dalam melakukan latihan menyelesaikan masalah/kasus/*window shopping*.
 - 3) Mempresentasikan dan membuat rangkuman.
 - 4) Aktivitas diskusi kelompok dengan mengerjakan Lembar Kerja 8

LK-8

TEKNIK DAN PROSEDUR PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN GERAK

1. Uraikanlah pemahaman anda tentang teknik pembelajaran gerak bagi peserta didik tunadaksa berikut ini dan berikanlah contoh bentuk aktivitasnya!

No.	Teknik pembelajaran gerak bagi Peserta Didik Tunadaksa	Contoh bentuk aktivitas
1.	Aktivitas gerak persepsual	
2.	Latihan keterampilan	
3.	Permainan	
4.	Pendekatan Tematik	
5.	Pendidikan olahraga	

2. Berilah contoh aktivitas pada teknik permainan gerak pada peserta didik tunadaksa berikut ini!

No.	Teknik permainan gerak bagi Peserta Didik Tunadaksa	Contoh bentuk aktivitas
1.	Permainan gerak atau fungsi	
2.	Permainan destruktif	
3.	Permainan konstruktif	
4.	Permainan peranan	
5.	Permainan prestasi	

3. Uraikan prosedur pembelajaran pengembangan gerak pada peserta didik tunadaksa!

E. Latihan/Kasus/Tugas

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar pada soal-soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

1. Kesadaran sisi badan, arah gerakan, dan sebagainya, termasuk ke dalam aktivitas gerak perceptual adalah...
 - A. *Gross motor activities*
 - B. *Lateralisation activities*
 - C. *Visual motor activities*
 - D. *Tactile activities*

2. Teknik pembelajaran pengembangan gerak pada peserta didik tunadaksa untuk mengembangkan kemampuan gerak individu. Baik gerak lokomotor, non-lokomotor, koordinasi gerak, penguatan otot, pelemasan otot, mempertahankan kekuatan otot, melatih gerak sendi, dan sebagainya, adalah
 - A. Aktivitas gerak persepsual,
 - B. Latihan keterampilan
 - C. Permainan
 - D. Pendidikan olahraga
3. Keterampilan memegang, menjepit, menangkap, melempar, keterampilan dalam kegiatan hidup sehari-hari (ADL), pengembangan diri, keterampilan menulis, menggambar, dan lain-lain, adalah contoh dari teknik pembelajaran gerak ...
 - A. Permainan gerak atau fungsi
 - B. Konstruktif
 - C. Peranan
 - D. Latihan keterampilan
4. Berikut ini adalah tujuan terapi psikis bagi peserta didik tunadaksa, kecuali
 - A. untuk membantu individu dalam mengatasi gangguan emosionalnya.
 - B. Untuk meningkatkan tingkat perkembangan yang optimal bagi setiap individu sesuai dengan kurikulum sekolah.
 - C. agar masing-masing individu mampu mengembangkan dirinya secara optimal, sehingga dapat mandiri dan atau mengambil keputusan secara bertanggungjawab.
 - D. agar individu dapat menerima dan menemukan dirinya sendiri secara efektif dan produktif, sehingga peserta didik tunadaksa dapat mengerahkan kemampuan dirinya dengan tepat, mengambil keputusan dengan benar dan dapat menyesuaikan dengan lingkungannya.
5. Di bawah ini merupakan pernyataan yang paling benar mengenai prosedur kegiatan pengembangan diri, yaitu...
 - A. Diawali dengan kegiatan asesmen dan berakhir dengan evaluasi tingkat keberhasilan

- B. Tidak perlu menyusun rencana kegiatan pengembangan diri
- C. Diawali dari asesmen dan diakhiri dengan penilaian
- D. Harus dilakukan oleh fisio terapis

F. Rangkuman

1. Banyak metode dan teknik yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan gerak peserta didik tunadaksa, antara lain: (1) Aktivitas gerak persepsual, (2) Latihan keterampilan, (3) Permainan, (4) Pendekatan Tematik, dan (5) Pendidikan olahraga.
2. Teknik pembelajaran gerak melalui bermain merupakan kegiatan pembelajaran gerak yang juga dapat menyalurkan emosi (seperti rasa senang, rasa setuju, rasa kesal) melalui permainan. Banyak jenis permainan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan gerak peserta didik tunadaksa , misalnya: Permainan gerak atau fungsi, destruktif, konstruktif, peranan, dan prestasi.
3. Prosedur kegiatan pengembangan gerak dimulai dari kegiatan assesmen gerak untuk menemukan kemampuan awal gerakan yang telah dapat dilakukan dan kesulitan gerak peserta didik. Hasilnya akan digunakan sebagai dasar pembuatan program yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan. Setelah program pengembangan gerak disusun, selanjutnya dilaksanakan dengan bantuan alat-alat yang dimodifikasi, dan akhirnya di evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilannya.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban evaluasi Anda dengan kunci jawaban yang ada di akhir modul. Hitunglah jawaban yang benar. Gunakanlah rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap kegiatan pembelajaran 8.

$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$
--

Arti tingkat penguasaan: 90 – 100% = baik sekali

80 – 89% = baik

70 – 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, maka Anda dianggap menguasai kegiatan pembelajaran 8. Bagus! Jika tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80% maka Anda harus mengulangi kegiatan pembelajaran 8, terutama bagian yang belum Anda pahami.

KUNCI JAWABAN

Kunci Jawaban Kegiatan Pembelajaran 1

1. B
2. A
3. C
4. A
5. C

Kunci Jawaban Kegiatan Pembelajaran 2

1. A
2. B
3. C
4. B
5. B

Kunci Jawaban Kegiatan Pembelajaran 3

1. B
2. C
3. B
4. C
5. A

Kunci Jawaban Kegiatan Pembelajaran 4

1. A
2. C
3. B
4. A
5. D

Kunci Jawaban Kegiatan Pembelajaran 5

1. D
2. B
3. B
4. C
5. A

Kunci Jawaban Kegiatan Pembelajaran 6

1. B
2. A
3. B
4. C
5. D

Kunci Jawaban Kegiatan Pembelajaran 7

1. A
2. D
3. D
4. C
5. D

Kunci Jawaban Kegiatan Pembelajaran 8

1. B
2. D
3. C
4. D
5. A

EVALUASI

1. Teori belajar yang menyatakan belajar harus dimulai dari keseluruhan, baru kemudian kepada bagian-bagian. Belajar menekankan pemahaman. Jadi dalam belajar peserta didik harus memahami makna hubungan antar satu bagian dengan bagian lainnya, adalah ...
 - A. Teori Gestalt
 - B. Teori behaviorisme
 - C. Teori konstruktivisme
 - D. Teori *operant conditioning*
2. Teori belajar yang menyatakan bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya dan guru dapat memberikan memudahkan untuk proses ini, disebut...
 - A. Teori belajar behaviorisme
 - B. Teori belajar konstruktivisme
 - C. Teori belajar kognitif
 - D. Teori humanistik
3. Kondisi peserta didik yang kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran kemudian guru memberikan stimulus tertentu sehingga peserta didik semangat dalam pembelajaran, maka guru tersebut telah melaksanakan prinsip pembelajaran ...
 - A. Penguatan
 - B. Kasih sayang
 - C. Perhatian dan motivasi
 - D. Peragaan

4. Metode pembelajaran bagi peserta didik berkebutuhan khusus, menggunakan pendekatan selangkah-selangkah yang terstruktur dengan cermat dalam memberikan instruksi atau perintah, disebut...
- A. *Direct instruction*
 - B. *Verbal Prompts*
 - C. *Task analysis*
 - D. *Gertural prompts*
5. Metode pembelajaran *prompts* adalah ...
- A. kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa untuk berinteraksi dengan lingkungannya.
 - B. memberikan peserta didik informasi tambahan atau bantuan untuk menjalankan instruksi.
 - C. metode yang menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu pada peserta didik
 - D. memberikan materi pendidikan baik menggunakan alat atau benda, seraya diperagakan.
6. Metode pembelajaran yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya, adalah ...
- A. Demonstrasi
 - B. Kisah
 - C. Bermain peran
 - D. Komunikasi
7. Langkah-langkah sistematis dan sistemik yang digunakan pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan tercapainya kompetensi yang ditentukan, disebut...
- A. Pendekatan pembelajaran
 - B. Strategi pembelajaran
 - C. Metode pembelajaran

- D. Teknik pembelajaran
8. Cara pandang pendidik yang digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan tercapainya kompetensi yang ditentukan, disebut...
- A. Pendekatan pembelajaran
 - B. Strategi pembelajaran
 - C. Metode pembelajaran
 - D. Teknik pembelajaran
9. Proses pembelajaran melalui: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan, adalah salah satu ciri dari pendekatan pembelajaran...
- A. PAIKEM
 - B. Tematik
 - C. Saintifik
 - D. *Discovery Learning*
10. Pendekatan saintifik lebih mengedepankan penalaran induktif (*inductive reasoning*) dibandingkan dengan penalaran deduktif (*deductive reasoning*). Maksud penalaran induktif adalah ...
- A. memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara spesifik.
 - B. memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan.
 - C. melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik.
 - D. melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang umum.
11. Berikut ini adalah karakteristik Pembelajaran Tematik, kecuali ...
- A. Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik usia sekolah dasar.

- B. Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan kurikulum sekolah dasar.
- C. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- D. Kegiatan belajar dipilih yang bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
12. Memudahkan peserta didik untuk memahami materi/konsep secara utuh sehingga penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat. Manakah dari pernyataan berikut ini yang merupakan ciri pembelajaran tematis...
- A. Berpusat pada peserta didik.
- B. Berpusat pada guru.
- C. Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan kemampuan guru.
- D. Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.
13. Berikut ini tujuan pembelajaran tematik, kecuali...
- A. Menghilangkan atau mengurangi terjadinya tumpah tindih materi.
- B. Memudahkan peserta didik untuk melihat hubungan-hubungan yang bermakna
- C. Menghilangkan hubungan antar materi/konsep.
- D. Memudahkan peserta didik untuk memahami materi/konsep secara utuh sehingga penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.
14. Berikut ini manakah tahapan dalam Pembelajaran Tematik Terpadu yang benar...

1.	membuat jaringan KD
2.	membuat hubungan pemetaan antara kompetensi dasar dan indikator dengan tema
3.	Melakukan Analisis SKL, KI, Kompetensi Dasar dan Membuat Indikator
4.	mengacu pada tema
5.	menyusun silabus tematik terpadu

6.	menyusun RPP tematik terpadu
----	------------------------------

- A. 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6
- B. 4 – 3 – 2 – 1 – 5 – 6
- C. 2 – 1 – 3 – 4 – 5 – 6
- D. 3 – 1 – 2 – 4 – 5 – 6

15. Berikut ini adalah definisi Pembelajaran tematik, kecuali...

- A. merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.
- B. merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan berbagai tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.
- C. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.
- D. Pembelajaran tematik berdasar pada filsafat konstruktivisme yang berpandangan bahwa pengetahuan yang dimiliki peserta didik merupakan hasil bentukan peserta didik sendiri.

16. Di bawah ini rambu-rambu yang harus diperhatikan dalam merumuskan komponen tujuan dalam penyusunan pembelajaran pengembangan gerak, kecuali...

- A. Harus dipertimbangkan kemampuan awal peserta didik
- B. Harus sesuai dengan usia kronologis peserta didik
- C. Harus menggambarkan perilaku yang diinginkan secara spesifik
- D. Harus dapat digeneralisirkan

17. Berikut ini merupakan prinsip-prinsip dalam melakukan pembelajaran pengembangan gerak, yaitu...

- A. Waktu latihan haruslah selalu mendapatkan tambahan jam lebih banyak
- B. Dapat dilakukan tanpa perencanaan

- C. Mulailah dari apa saja yang dapat dilakukan sendiri oleh peserta didik
- D. Jika peserta didik tidak dapat melakukan latihan maka harus ada paksaan.

18. Apakah yang merupakan *perceptual motor activities*?

- A. kemampuan dasar peserta didik dalam menerima, menginterpretasi dan merespon secara baik pada informasi sensori
- B. Latihan keterampilan tertentu dapat digunakan sebagai wahana menanamkan kemampuan gerak peserta didik yang mengalami gangguan motorik
- C. merupakan kegiatan untuk menyalurkan emosi (seperti rasa senang, rasa setuju, rasa kesal) melalui permainan
- D. kemampuan dasar anak dalam menerima, menginterpretasi dan merespon secara baik pada informasi motorik

19. Berikut ini merupakan aktivitas *vestibular*, yaitu...

- A. Kesadaran badan
- B. Arah dan rasa gerak
- C. Meniti papan keseimbangan
- D. Menyentuh dan meraba

20. Jenis permainan untuk melampiaskan kekesalan hati, benci, dan lain-lain agar menjadi puas dan senang adalah...

- A. Konstruktif
- B. Destruktif
- C. Permainan gerak atau fungsi
- D. Peranan

PENUTUP

Modul Guru Pembelajar Tunadaksa B ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sepuluh modul lainnya dalam Modul Diklat Guru Pembelajar Tunadaksa. Perluasan wawasan dan pengetahuan peserta berkenaan dengan substansi materi ini penting dilakukan, baik melalui kajian buku, jurnal, maupun penerbitan lain yang relevan. Disamping itu, penggunaan sarana perpustakaan, media internet, serta sumber belajar lainnya merupakan wahana yang efektif bagi upaya perluasan tersebut. Demikian pula dengan berbagai kasus yang muncul dalam penyelenggaraan pendidikan khusus, baik berdasarkan hasil pengamatan maupun dialog dengan praktisi pendidikan khusus, akan semakin memperkaya wawasan dan pengetahuan para peserta diklat.

Dalam tataran praktis, mengimplementasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh setelah mempelajari modul ini, penting dan mendesak untuk dilakukan. Melalui langkah ini, kebermanaknaan materi yang dipelajari akan sangat dirasakan oleh peserta diklat. Disamping itu, tahapan penguasaan kompetensi peserta diklat sebagai sekolah luar biasa, secara bertahap dapat diperoleh.

Pada akhirnya, keberhasilan peserta dalam mempelajari modul ini tergantung pada tinggi rendahnya motivasi dan komitmen peserta dalam mempelajari dan mempraktekan materi yang disajikan. Modul ini hanyalah merupakan salah satu bentuk stimulasi bagi peserta untuk mempelajari lebih lanjut substansi materi yang disajikan serta penguasaan kompetensi lainnya.

SELAMAT BERKARYA!

DAFTAR PUSTAKA

- Astati. 2009. *Karakteristik dan Pendidikan Anak Tunadaksa dan Tunalaras*. Bandung: UPI
- Baharuddin. Wahyuni, Esa Nur. 2007. *Teori Balajar dan Pembelajaran*.Jogjakarta: Ar-RUZZMEDIA.
- Casmini, Dewi. *Pendidikan Bagi Anak Tunadaksa*. UPI.
- Darmawan, Deni. *Konsep Dasar Pembelajaran* .
http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196209061986011AHMAD_MULYADIPRANA/PDF/Konsep_Pembelajaran.pdf
- Erdina, Maria Sinta. 2014. *Program Bina Gerak*.Bandung: PPPPTK TK dan PLB.
- Hall, Gene. Quinn, Linda F. Gollnick, Donna M. 2008. *Mengajar dengan Senang*. Jakarta: PT. Indeks. Terjemahan.
- Harini, Nita. 2012. *Program Kekhususan Pendidikan Anak Tunadaksa*. Bandung: PPPPTK TK dan PLB.
- Hidayat. Heryana, Yayan. Setiawan, Atang. 2006. *Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: UPI Press
- Hidayat, Komar. 2012. *PAIKEM*. Modul Diklat Berbasis Kompetensi Dasar-dasar Pendidikan Luar Biasa Bagi Guru SLB. Bandung: PPPPTK TK dan PLB
- Kemendikbud. 2015. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2015 Sekolah Dasar Luar Biasa*. Jakarta.
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran. Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muchith, M. Saekhan. 2008. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: RaSAIL Media Grup

- Nasih, Ahmad Munjin. Kholidah, Lilik Nur. 2013. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung. PT. Refika Aditama.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya Dr, Wina. 2007. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Trianto. 2008. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual di kelas*. Jakarta, Cerdas Pustaka
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif. Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widati, Sri. Sugiharmin. Suherman, Yuyus. Casmini, Mimin. 2010. *Hand Out Pendidikan Anak Tunadaksa II*. Bandung: UPI
- Yudiana, Yunnyun. *Strategi Pembelajaran dan Media*. [http: file.upi.edu](http://file.upi.edu). Jurusan Pendidikan Olah Raga.
- Yusuf Syamsu, LN dan Nurihsan, Juntika. 2005. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

GLOSARIUM

Kompetensi Dasar, merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk suatu tema untuk SD/MI, dan untuk mata pelajaran di kelas tertentu untuk SMP/MTS, SMA/MA, SMK/MAK.

Kompetensi Inti, merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan ketrampilan (kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti adalah kualitas yang harus dimiliki seorang peserta didik untuk setiap kelas melalui pembelajaran KD yang diorganisasikan dalam proses pembelajaran peserta didik aktif.

Metode Pembelajaran, cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran Aktif Kreatif Inovatif dan Menyenangkan (PAIKEM), pembelajaran yang dirancang agar mengaktifkan peserta didik, mengembangkan kreativitas sehingga efektif namun tetap menyenangkan. Tujuan pembelajaran PAIKEM adalah membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir tahap tinggi, berpikir kritis dan berpikir kreatif (*critical* dan *creativethinking*).

Pembelajaran langsung, adalah pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan menggunakan pengetahuan peserta didik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP.

Pembelajaran tidak langsung, adalah pembelajaran yang terjadi selama proses pembelajaran langsung yang dikondisikan menghasilkan dampak pengiring (*nurturant effect*).

Pembelajaran Tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Pendekatan Pembelajaran, titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu.

Pendekatan Saintifik, pendekatan pembelajaran berbasis proses keilmuan.

Prinsip-prinsip pembelajaran, merupakan bagian penting yang perlu diketahui oleh guru, dengan memahami prinsip pembelajaran, guru dapat membuat suatu acuan dalam pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Psikoterapi (*psychotherapy*) atau terapi psikis adalah terapi yang melibatkan alam pikiran, atau lebih tepatnya, pengobatan dan perawatan gangguan psikis melalui metode psikologis.

Standar Kompetensi Lulusan, kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Strategi Pembelajaran, suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Teknik Pembelajaran, cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik.

Teori belajar, upaya untuk menggambarkan bagaimana orang belajar, sehingga membantu kita memahami proses kompleks inheren pembelajaran.

Teori belajar behaviourisme, teori yang memahami hakikat belajar sebagai kegiatan yang bersifat mekanistik antara stimulus dan respon.

Teori belajar kognitif, teori yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang kompleks.

Teori belajar konstruktivisme, teori yang menyatakan bahwa hakikat belajar adalah kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba memberi makna pengetahuan sesuai pengalamannya.

Tunadaksa, merupakan istilah lain dari cacat tubuh/tunafisik, yaitu berbagai kelainan bentuk tubuh yang mengakibatkan kelainan fungsi dari tubuh untuk melakukan gerakan-gerakan yang dibutuhkan.